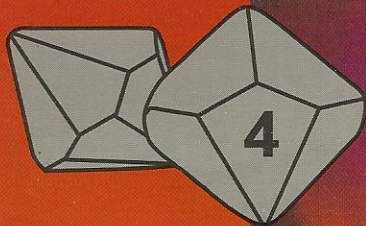
Dosdediez

REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS DE ROL



MODULO

Star Wars

AYUDAS

Vampiro

Ragnarok

ENTREVISTA

Ludopress (Alea)

Y ADEMAS...

Noticias

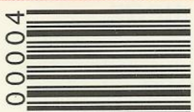
Novedades

Ordenador

Tablero

Figuras de Plomo

395 Ptas







Dosdediez

Mayo - Junio 1994
Revista Bimestral de Juegos
Nº 4

Fecha de cierre del nº 5 para colaboraciones, módulos y publicidad, **20 de mayo de 1994.**

Nº5 a la venta el **22 de junio de 1994.**

Los servicios de prensa diríjanse a la redacción de la revista:
Dosdediez
Pozas, 2
28004 Madrid

SUMARIO

MÓDULOS Y AYUDAS

ARTÍCULOS

ENTREVISTA

SECCIONES



Dosdediez
publicada por:



Director
Juan Carlos Poujade

Productor
Miguel Angel Alvarez

Jefe de Redacción
Ignacio Sánchez

Consejo de Redacción
Eugenio Osorio
Antonio Navarro
Jonathan Dómbriz
Pablo Herrero

Colaboradores
David Alabort
Arturo Alonso
Igor Arriola
Daniel Artasu
Pedro Benito
Anselmo Campa
Alejo Cuervo
Simón De Andrés
Juan De Rodrigo
Daniel Díaz
Óscar Díaz
Gustavo Adolfo Díaz
Celso Fernández
J.F. Gamito
Óscar García Núñez
Gregorio Herrero
Luis Herrero
Rubén David Herrero
Óscar Hurtado
Fernando Ibarrutia
Enric Jiménez
Pablo Juanes Vallejo
Enrique Lueches
Gonzalo Martínez
Jose Luis Martínez
Juan Luis Martínez
Carlos Mas
Gregorio Navarro
Rubén J. Navarro
Darío Pérez
Mario Daniel Poujade
Hermógenes Sainz
David Torres
Jaime Torres-Mestre
Gerardo Vega

Portada
Justo Jimeno

Ilustradores
Javier Briz
Fernando Dagnino
Jaime Fabregat
Enrique López

Correctores de Estilo
Miguel Angel Alvarez
Ignacio Sánchez

Maquetación y Diseño
Miguel Angel Gil
KAY
Javier Pérez Calvo

Distribución
Distrimagen
C/ Pozas, 2 - 28004 Madrid
Teléfono: (91) 521 67 89
Teléfono/Fax: (91) 522 62 99

Dosdediez, es una revista de aparición bimestral publicada por **La Factoria**, C/ Pozas, 2, Madrid 28004, Teléfono (91) 522 36 37, Fax (91) 522 62 99. El precio de venta es de 395 pesetas. La suscripción por un año (6 números) es de 2400 pesetas para el territorio nacional. Las suscripciones para el extranjero son 4800 pesetas por un año.

Depósito Legal: M-31670-1993
ISSN 1133-6242

Editorial

El mercado de los juegos de rol se ha caracterizado hasta hace poco por componerse de un núcleo entusiasta y reducido de aficionados, que agradecían con fervor *todo* (o casi todo) lo que se publicara. Y *todo* lo publicaba un editor que se arriesgó con un producto que no ofrecía, en principio, muchas garantías comerciales. Sin embargo, los tres últimos años han presenciado un crecimiento importante de editores, que se ha traducido en numerosas líneas básicas y diversas revistas y fanzines.

Esto ha acercado a nuestra audiencia a una serie de productos, inéditos en el estado español y que, curiosamente, eran superventas en su país de origen. Líneas como *AD&D, Ars Magica, Cyberpunk* y *Vampiro*, a las que sólo tenían acceso aquellos que acudieran a tiendas especializadas en material de importación, están aquí, pujando por su cuota de mercado. Mucho más importante aún es la producción propia, verdadera asignatura pendiente de toda industria que aspire a serlo, y que ha significado que *Analaya, Aquelarre, Fanhunter, Far West, Mutantes en la sombra, Oráculo, Ragnarok* o *Universo*, aspiren no sólo a ocupar un espacio en las estanterías junto a los *monstruos sagrados* antes comentados (y otros como *Star Wars, El Señor de los Anillos,* o *Cthulhu*), sino a desbancarles en ventas.

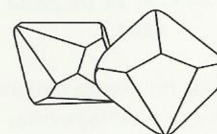
El reto está en descubrir cual es el techo. Si se cumplen todas las promesas aparecerán este año entre diez y quince nuevas líneas, destacando entre ellas la fuerte apuesta de Joc Internacional con su introducción a gran escala (de nuevo pionera) en el mercado de los juegos temáticos y de tablero.

La aparición de juegos propios por parte de La Factoría, Farsa´s Wagon, Ludopress, Ludotecnia y M+D, otorgan la mayoría de edad a la producción nacional en cuanto a la cantidad (todavía nos falta ese juego que sea exportable) y la situan en situación de casi igualdad con la oferta extranjera.

Ahora bien, reflexionemos, si hasta hace dos meses una producción mensual media de 5 libros o ampliaciones suponía que los pocos editores que somos andáramos a la greña, ¿qué va a pasar cuando se doble la oferta y no aumente en la misma medida el poder adquisitivo del público?

O dicho de otra manera: ¿podrá soportarlo el mercado? ¿Se avecina una nueva criba? La respuesta queda, como siempre, de su lado.

NOTA: Curiosamente, el Salón del Comic de Barcelona, será más que nunca, cita de los aficionados al rol. Quizá esto ayude a abrir mercado, ya que ambas aficiones han ido, desde siempre, de la mano.



Noticias

Se va desvelando poco a poco la estrategia de las empresas para el segundo semestre. Meses de trabajo en busca de licencias extranjeras y años de diseño de autores españoles tocan a su fin y verán la luz a finales de año. A continuación os contamos el resultado de nuestras pesquisas al respecto. No tiene desperdicio.

Alfil

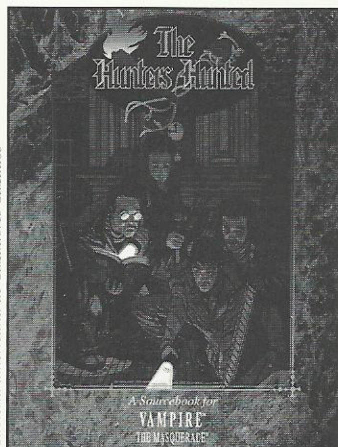
La novedad es la próxima aparición en castellano del juego de rol *Aliens* de Leading Edge, casa americana especializada en los últimos tiempos en adaptar a los juegos de rol las películas mas famosas del género de acción y aventura en un ambiente de ciencia ficción. El juego en concreto ha sido superventas en los EE.UU. y está agotado en la actualidad. De momento no han aparecido ampliaciones aunque si hay un montón de figuras de plomo de Aliens y Marines para ambientar las partidas. No nos han dado una fecha concreta de salida, ya que prefieren hacerlo cuando tengan mas claro el proceso de producción.

Ediciones B

El gigante editorial del cómic español, heredero de la desaparecida Bruguera, se va a lanzar con vistas a la campaña de Navidad al mundo del rol con un juego basado en dos de sus personajes mas populares: *Mortadelo y Filemón*. Lo cierto es que se nos antoja difícil que los actuales jugadores de rol acojan entre sus favoritos este juego, pero nos parece ideal para acercar al medio a un montón de chavales aficionados al cómic y que, gracias a esta experiencia, puede que opten por profundizar en el resto de juegos. No hay que olvidar los millones de tebeos que se llevan vendidos de estos personajes y la aceptación popular que tienen.

Cronópolis

El anunciado *Cronosfera* se ha quedado al final en un boletín fotocopiado a tamaño cuartilla donde hablan de sus próximos lanzamientos y regalan cuatro ayudas para *Universo*. *Comandos de Guerra* está prácticamente terminado y están esperando a que se solucionen una serie de problemas administrativos para ponerlo a la venta.



Cubierta americana de Cazadores Cazados

La Factoría

Ya está casi terminado *Vampiro 2ªVersión*, que ha sufrido un ligero retraso a causa de la negativa por parte de White Wolf de la utilización de algunas ilustraciones interiores debido a los problemas que tuvieron ellos con algunos dibujantes.

Cuando leas estas líneas ya debería estar en la calle *Hambre No-Humana*, primer libro editado por La Factoría, y donde podremos ver de verdad el nivel de edición que se van a marcar con el producto de White Wolf. Entre sus próximos proyectos están *Cazadores Cazados* (*The Hunters Hunted*) para antes del verano, donde se habla de un nuevo tipo de personaje: los cazavampiros; *La Guía del Jugador* (*Player´s Guide*), para después del verano, complemento imprescindible para acceder a todas las ampliaciones posteriores y *El Sabbat: Guía del Jugador* (*Player´s Guide to the Sabbat*).

Pero la gran noticia del mes es que se van a meter a editar juegos de rol autóctonos. Para ello han elegido un tema nada tocado en nuestro país, los superhéroes, han elegido para la parte gráfica a Carlos Pacheco, único dibujante español que trabaja para la Marvel americana en la actualidad (una miniserie de Bishop (*X Men*) y portadas para *X Men* nada menos) y a Rafael Marín Trechera, reputado escritor de ciencia ficción y guionista de comic, para realizar el trasfondo y revisar los textos hechos por el equipo de profesionales que están construyendo el sistema de juego: José Luis Martínez, Luis Herrero y Celso Fernández. El nombre del juego es *Superhéroes Inc* ™ y aparecerá durante el último trimestre del año. Un proyecto ambicioso, sin duda.

Farsa´s Wagon

A punto de agotar la primera tirada del aclamado *Fanhunter*, preparan ya la primera ampliación, *Pantalla Expansión Kit*, que constará de la clásica pantalla más aventura y reglas adicionales. Además, tienen el proyecto de sacar otro juego de rol en formato tradicional y un poco menos de coña que el anterior para final de año.

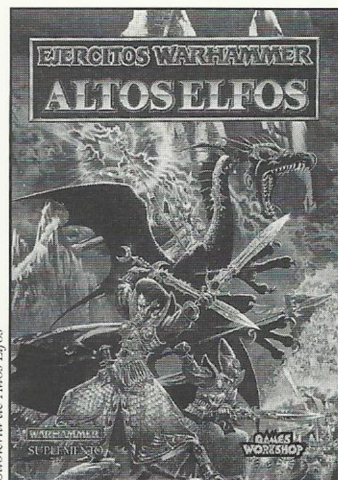
Games Workshop España

Confirmado. El nuevo *Warhammer 40.000* en caja saldrá en castellano antes del verano. No tenemos una fecha fija ya que están esperando a que les fabriquen las figuras de plástico en Inglaterra, pero la versión española ya está lista para enviar a imprenta.

También antes de verano aparecerán los dos primeros libros de Ejércitos (*Armies* en el original): *Altos Elfos* y *Orcos y Goblins*. Tienen la idea de ir alternando los libros que vayan saliendo en Inglaterra con los publicados el pasado año.

Homo Ludens

Después de haberse jugado algo mas que un riñón en la edición del nº1 de la revista (ver comentario en la sección de novedades), hacen una apuesta de continuidad y prometen sacarla dentro de una periodicidad mensual. Aunque sólo sea por el empeño demostrado, ya merecerían que les saliera bien.



Cubierta de Altos Elfos

Joc Internacional

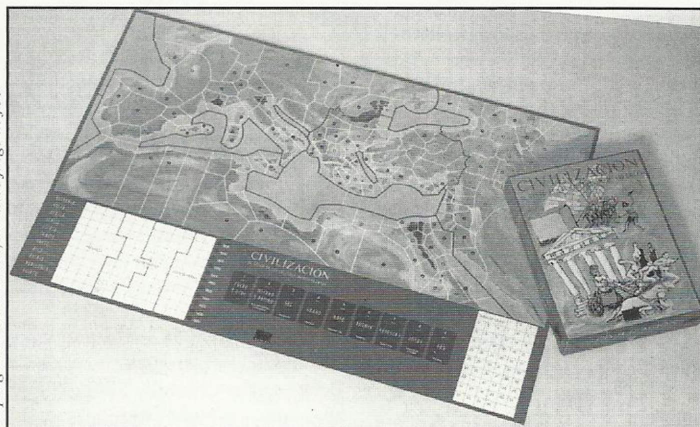
La empresa pionera en el sector considera que se acaba un ciclo, admite el nivel alcanzado y se replantea su oferta de futuro. Su línea maestra a partir del verano será dedicar un mayor interés a la edición de juegos de tablero, manteniendo la cadencia de salidas de rol al nivel habitual de otros años aunque sin abrir colecciones nuevas hasta el 95.

Cthulhu Actual se adelanta del año 95 al último trimestre de éste. Además ya se prepara la referencia (108) que faltaba en la colección. Se trata de *Cthulhu España* (nombre del proyecto), suplemento que será oficial, escrito por Ricard Ibáñez, garantía, en estos momentos, de calidad.

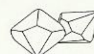
La colección de *Rolemaster* se publicará por completo en rústica, así como todos los suplementos futuros de *Paranoia* para poder bajar el PVP de las fatídicas 3.000 pesetas.

Los proyectos en rol contemplan la edición de un juego pensado y editado en catalán que, si tiene éxito, será posteriormente traducido al castellano. El tema será las tradiciones catalanas. Además ya tienen firmados varios preacuerdos para publicar 4 juegos realizados en Francia.

Pero la apuesta fuerte es la edición de juegos temáticos de tablero. Co-



Despliegue de Civilización, el nuevo juego de JOc



menzarán por el tanta veces anunciado (y tantas veces pospuesto) *Civilización*, clásico entre los clásicos, adaptando y modificando el tablero para poder jugar en la península ibérica. Le seguirá *Diplomacia*, otro clásico, y un poco mas adelante *Historia del Mundo* (en coproducción con los ingleses de Gibson Games, especialistas en juegos familiares).

Además, y aprovechando el tirón de *El Señor de los Anillos* en nuestro país, pondrán a la venta un sencillo juego de tablero basado en la obra de Tolkien cuyo título será *En busca del Anillo* (también en coproducción con una casa alemana, Queen).



Cubierta original americana de Mistridge

Kerykion

El objetivo de la editorial es conseguir asentar la línea *Ars Magica* en nuestro país. Las ventas del manual básico han sido excelentes, hasta el extremo de tener que hacer una reedición corregida para el mes de mayo. Otras novedades para el trimestre son *Parma Fabula* (que incluye la pantalla del narrador), *Jinetes de la Tormenta, Mistridge, Los Tribunales de Iberia* y *La Alianza Rota de Calebais*.

Muchos nos hemos preguntado los motivos de la tardanza en la aparición de los suplementos. La editorial nos ha comentado que se ha debido al cambio de propieta rio del juego, ya que White Wolf se lo ha vendido a Wizards of the Coast (editores del celebérrimo *Magic*). Durante el tiempo que duraron las negociaciones ninguna de las dos empresas se arriesgaba a dar la aprobación a las pruebas que enviab an los mallorquines. Curiosamente es Jonathan Tweet, co-creador del juego en los ya lejanos tiempos de su aparición (en Lion Rampant), quien lleva las riendas del mismo en Wizards.

Ludopress

Una de las editoriales pioneras en el medio (*Alea*) se lanza al campo de la edición de juegos de rol. El proyecto lleva más de dos años madurándose y saldrá al mercado con vistas a la campaña de Navidad, en noviembre de este mismo año. El juego en cuestión se titula *Bogey*, está ambientado en los años 30 y 40 y pretende recrear las aventuras de detectives y/o aventureros tipo Indiana Jones, primando ello en un marco (sistema) de investigación. Ha sido creado por Jordi Cabau y Ernest Urdi, pertenecientes ambos a la redacción de *Alea*. Colaboran Luis D'Estrées y Javier Hoyos en la realización del trasfondo y el aspecto final del producto. ¿Un juego sin *leches*? Hum.

Ludotecnia

Para cuando aparezca este número de **Dosdediez**, ya debería haber aparecido *Con la tumba preparada*, conclusión de la trilogía iniciada con *Semilla de acero*. Para finales de mayo, verá la luz el esperado y varias veces pospuesto bestiario de *Ragnarok*.

Durante los Dia de Joc, JuanAn Romero-Salazar nos entregó una copia de la maqueta de su nuevo juego de rol, *Piratas*, que aparecerá prácticamente a la vez que esta revista. Tras una primera (y forzosamente apresurada) lectura, podemos dar fe de lo exhaustivo de la ambientación. Indudablemente, quien compre este juego tendrá allí toda la información necesaria para ambientar su campaña. El sistema de juego apuesta por la sencillez. Las reglas de navegación y combate entre embarcaciones prometen emoción y espectáculo. La magia vudú tiene unos cuantos toques bastante atractivos. Lo que atrae sobre todo es el interés del autor por conseguir que los jugadores interpreten realmente sus papeles.

M+D

La editora española ha llegado a un acuerdo con la sueca Target Games para la publicación en nuestro país de *Kult* (censurado en Estados Unidos por su escabroso contenido), el juego de rol de horror contemporáneo (del cual podréis encontrar un artículo en este mismo número de la revista). Su aparición está prevista para después del verano, sobre el mes de octubre.

Para *Cyberpunk*, están preparando ahora *Forlorn Hope*, compendio de aventuras centradas alrededor de un bareto de Night City.

Timun Mas

A consecuencia de la venta de los derechos de *Dangerous Journeys* a TSR, Timun Mas ha notificado que la publicación de *Los mitos, nivel básico*, primera entrega del juego *Mundos Misteriosos* de Gary Gygax, ha sufrido un aplazamiento.

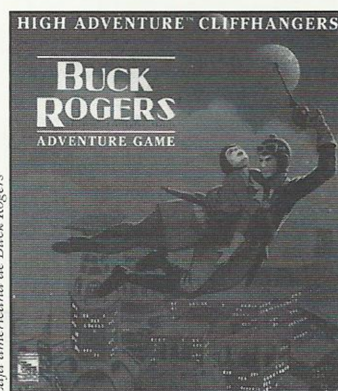
Timun Mas nos recuerda que edita los libros de fantasía de TSR y, según sus palabras, «es de suponer que, una vez solventados los pequeños impedimentos legales de la nueva situación y revisado el juego por el departamento de diseño de TSR, *Mundos Misteriosos* se publicará definitivamente en castellano». Ahora la duda es: ¿por Timun Mas o por Zinco?

Zinco

Se confirma para el Salón del Cómic la salida de *Buck Rogers*, juego de rol del espacio basado en comics y series de televisión de los años 40.

También para el evento comiquero se espera la primera entrega de una serie de guías básicas centradas en juegos concretos, con una vocación difusora y didáctica. La primera estará dedicada a *Battletech* y, si funciona, las siguientes se concentrarán en *Shadowrun* y *AD&D*. Buena idea. Que la gente aprenda a jugar, pero con sus juegos.

En junio saldrá *Desencadenado*, un módulo para *Mechwarrior*, y *El Grimorio* (un montón de magia) para *Shadowrun*. El esperado *Ravenloft* retrasa su salida hasta las Navidades para que haya tiempo suficiente para traducir la 2ª edición, que se presentará este verano en Estados Unidos.

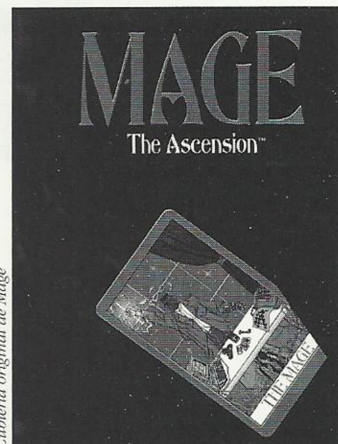


Caja americana de Buck Rogers

1os Premios Dosdediez

No, no se nos han olvidado. Es más, vuestra respuesta ha sido realmente increíble ya que hemos recibido mas de 500 votaciones para confeccionar la terna aspirante a los premios. El problema ha sido conseguir reunir un jurado lo suficientemente válido e imparcial para que los resultados sean verdaderamente significativos. Pero no os preocupéis, el proceso está en marcha y el próximo día 7 de mayo se reunirá el jurado para conceder los premios.

Los ganadores los publicaremos en el nº5 de la revista, junto con el resultado de las votaciones de todos los que nos habéis escrito. Para adelantaros algo, podemos deciros que en el Juego de creación nacional los mas votados, de momento son: *Ragnarok, Far West, Universo* y *Fanhunter*, Juego traducido: *Ars Magica, Vampiro, Rolemaster y Cyberpunk*, y en el Juego de Importación: *Mage, Underground* y varios bastante igualados; esto es todo lo que os podemos adelantar. No lo olvides: en el nº5 los resultados y, si has votado y enviado tu dirección correctamente, a lo mejor hasta te llevas una suscripción a la revista o un lote de juegos. Estad atentos.



Cubierta original de Mage

Importación

Board Enterprises

En el mes de mayo verá la luz un juego más de la larga lista de juegos de rol de fantasía. Se trata de *Legend Quest*. Sus características son un sistema de generación de personajes basado en puntos y un sistema de habilidades y combate basado en porcentajes. Como decíamos, otro más de la lista.

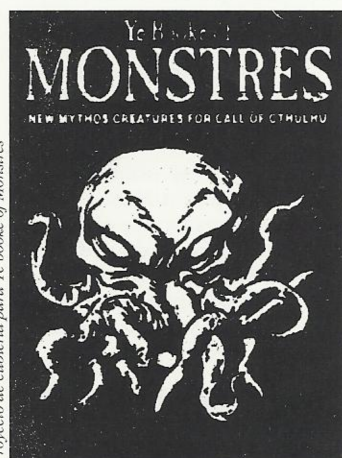
Chaosium

Los aficionados a podrán disfrutar en junio con *Ye Booke of Monstres*, un suplemento que nos describe varias criaturas para utilizar con *La Llamada*

de *Cthulhu*. También se encontrarán con *King of Chicago*, un suplemento que describe la ciudad de Chicago en los años 20.

Los que jugamos a *Elric!* podremos deleitarnos con *Atlas of the Young Kingdoms*, una guía que describe los citados Reinos, a la vez que ofrece algunas ideas para aventuras ambientadas en ellos.

Le han concedido a Wizard's Attic (un editor de libros en ediciones de lujo) los derechos para publicar una edición limitada de *Call of Cthulhu* en tapa dura. El interior será distinto de la edición en rústica y se venderá por 30$.



Proyecto de cubierta para Ye booke of Monstres

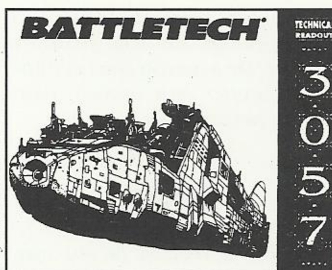
Fasa

Sus propuestas para mayo son:

Para *Battletech*: está anunciada la aparición de *Technical Readout 3057: Dropships, Jumpships & Warships*. El siguiente en la línea de los anteriores TR, pero centrándose en *Battlespace*.

Para *Shadowrun*: están anunciados un suplemento y una aventura. El primero acerca de la compañía de seguridad Lone Star llamado, ojo al dato, *Lone Star*, se supone que permitirá a los masters disponer de información acerca de una buena manera de poner a raya a los shadow-runners. La aventura lleva por título *Double Exposure*, que trata sobre Project Hope una organización que intenta dar trabajo a los sin hogar, pero que tiene dobles intenciones.

Ya en junio, podrem os contemplar dos aventuras para dos de sus líneas más activas últimamente, *Battletech* y *Earthdawn*. La primera lleva por título *Tukayyid* y consiste en el combate, en el planeta del mismo nombre, entre las tropas de ComStar y el Clan Juggerhaut. Por el otro lado, la aventura para *Earthdawn* se titula *Infected*, en la cual los jugadores deberán encontrar la razón de los poderes mágicos de una niña, e intentar salvarla a ella y a su pueblo.



Proyecto de cubierta

GDW
la bomba del mes

Se ha producido la noticia bomba de la primavera. A la redacción de **Dosdediez** ha llegado un fax firmado por el director de relaciones públicas de TSR, cuyo contenido transcribimos íntegramente:

«Recientemente llegó a su desenlace un pleito de dos años de duración referente a los derechos sobre el juego de rol multigénero *Dangerous Journeys*. El 18 de marzo, Game Designers Workshop (GDW), Omega Helios, Trigee Enterprises Corporation y Gary Gygax anunciaron conjuntamente que TSR adquiría todos los derechos sobre el sistema de juego.

«No se han revelado los términos concretos del compromiso, pero todas las partes se dan por satisfechas con el acuerdo. Según las partes, GDW abandonará la distribución de productos de *Dangerous Journeys* a partir del 1 de abril y TSR recibirá los stocks remanentes.»

A partir de ahora, existen dos posibilidades: o bien TSR mantendrá la línea *Dangerous Journeys* (haciéndose la compentencia a sí misma, ya que este juego y *AD&D* se dirigen al mismo público), o bien la congelará totalmente. Se admiten apuestas.

Ianus

Tiene previsto poner a la venta en mayo *Star Raiders*, un juego de rol ambientado en el espacio. El sistema será compatible con *Teenagers From Outer Space*, de R. Talsorian Games.

ICE

Murderer's Row es el título de un nuevo suplemento para *Champions*. Se centrará en enemigos con nombres tan curiosos como Legion of Death. Perfecto para hacer ver a tus jugadores que un superhéroe no es nada sin un villano que le haga sombra.

The Grand One: A gathering darkness, el título de la primera entrega de una inmensa campaña ambientada en Shadow World. La campaña vendrá en forma de trilogía, y en este primer

número los jugadores recorrerán un gran número de lugares hasta dar con alguna pista sobre lo que está sucediendo.

Champions también tendrá nuevo suplemento en junio; *Corporations Sourcebook* es su título. No es muy difícil saber que versará sobre las Corporaciones en el universo *Champions*.

También en junio, los jugadores de *MERP* podrán ampliar sus colecciones con una campaña llamada *Palantir Quest Adventures*.

Leading Edge

Su proyecto *Predator 2 RPG* ha muerto debido a problemas con las licencias. Ya les sucedió algo igual hace unos años con *Aliens RPG*.

Marquee Press

Cemetery Plots es el título del suplemento para *Lost Souls*, que verá la luz en junio. Aparte de las nuevas reglas, poderes, escenarios y lo que es de menester en todo suplemento, incluye además una descripción de fantasmas famosos, del estilo de James Dean y Albert Einstein.

También planean lanzar un nuevo juego de rol titulado *Khaotic!* De acuerdo con la editorial, *Khaotic!* será oscuro, peligroso y perverso».

Palladium

Las dos novedades de esta casa americana para el mes de junio son: *Macros II Spacecraft & Deck Plans Vol. One*, un suplemento que contiene una gran cantidad de planos de naves, así c omo descripción de sus sistemas de armamento.

Robotech: Zentraedi Breakout viene a aliviar la pesadumbre de los seguidores de *Robotech*, que hacía unos tres años que no veían una novedad. A ver si se anima la producción.

Phage Press

Por fin se dignan a sacar el primer suplemento para *Amber*. Bajo el nombre de *Shadow Knight*, nos encontramos la información acerca de la saga de Merlín, los últimos cinco libros (del 6 al 10) de Roger Zelazny. ¡Que continúe!

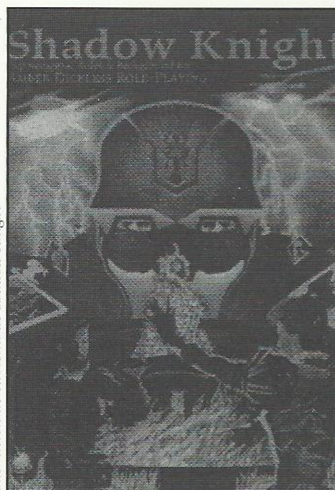


Ilustración de cubierta de Shadow Knight

Steve Jackson

La propuesta del prestigioso editor, en mayo, se reduce a *GURPS I.S.T. Kingston*, un suplemento para los jugadores de International Super Team, que describe el caribe, centrándose en la embajada de IST en Kingston.

Para el mes siguiente, nos tiene preparado *GURPS Vampire Companion*. Trata básicamente de la conversión de las nuevas ventajas, disciplinas, clanes, etc. que han ido saliendo para *Vampire: The Masquerade*.

Task Force Games

Crusade es el nombre de una ampliación de *Starfire*. Incluirá, aparte de las consabidas novedades en armas, naves y cosas por el estilo, un sistema de combate de tablero que puede ser interesante.

Para *Star Fleet Battles*, se anuncia el segundo libro de escenarios. *Star Fleet Battles Scenario Book 2* contendrá 50 nuevos escenarios para que no te canses de jugar siempre los mismos.

Tri-City Collectibles

Nos comunican su intención de sacar al mercado *Knockouts and Powerhouses*, un suplemento para *Superbabes: The Femforce RPG*, en el que se detallan cosas del estilo de su cuartel, vehículos, historia, aderezado con un os ligeros toques de reglas nuevas. También para el mismo juego esta prevista la apari ción de las hojas de personaje; la cuestión es sacar pelas.

TSR

Council of Wyrms es el nombre de el suplemento para *AD&D*, pero tiene algo de especial. Podrás dar rienda suelta a tus deseos más fervientes y tomar el rol de un dragón. Sí, todos los jugadores son dragones, pero eso sí, dragones buenos, que tienen que llevar a cabo una importante misión y bla, bla, bla, bla...

Los *Monstrous Compendium* parecen no tener fin: en junio aparecerá *M. C. Planescape Appendix*, que se encarga de describir las criaturas que rondan los Boundary Planes. La principal novedad es que han abandonado las hojas perforadas para volver a los libretos tipo *Complete Handbook*.

Pero aquí no acaba la cosa, también se anuncia el *Deck of Encounters 2*. Más de lo mismo. Bajo el nombre de *The Will and The Way: The Psionicists of Athas* se promete un suplemento que desarrollará los poderes de los psiónicos en Athas. Lo que no sabemos es qué diferencias tendrá con el *Complete Psionicist Handbook*. Quizá se trate de otra manera de sacar beneficios; ya os contaremos.

Para acabar, el último complemento de TSR para *AD&D*: las *Player's Screens*, son una especie de prismas triangulares de no mucha altura, con tablas y tablas importantes para cada clase. Se sacarán para guerreros, ladrones, clérigos y magos; por ahora.



Caja de Kmarameikos para Mystara

Pero no se cansan con eso y para julio preparan *Corsairs of the Great Sea*, un suplemento para *Al-Qadim* inspirado en las aventuras de Simbad el Marino. En *City of Splendors* nos encontramos con más información acerca de los lords Waterdeep. *«Marco» Volo: Journey* es el nombre de una aventura que recorre gran parte de los Reinos Olvidados. Para *Mystara* nos encontramos con dos lanzamientos: *Karameikos: Kingdom of Adventure*, nos describe el reino de Karameikos, en el centro de *Mystara*, la ambientación de *First Quest* (La introducción a *AD&D* que incluía un CD), y entre otras muchas cosas también incluye otro CD; *Mystara Monstrous Compendium* nos describe las criaturas de *D&D* que no habían visto todavía su conversión a *AD&D*.



El Doctor Rudolf Van Richten no para y esta vez nos describe los entresijos de las momias de *Ravenloft*, en *Van Richten's Guide to the Ancient Dead*.

Para *Planescape*, nos encontramos con *Planes of Chaos*, un suplemento que nos describe los planos y sus habitantes.



West End Games

Preparan para este verano un nuevo título llamado *BloodShadows*. Será un juego de rol de fantasía *pulp*, y su sistema de juego estará basado en el de *Torg*.

Asimismo, parecen haber terminado las negociaciones para conseguir una licencia exclusiva de Lucas Films para producir un juego de rol sobre *Indiana Jones*.

En su línea clásica y para potenciar la Alianza de *Star Wars*, está prevista la salida en mayo de la 2ª Edición de *Rebel Alliance Sourcebook*, así como el nuevo *Cracken's Rebel Operatives*, que se encarga de los agentes ocultos de la Alianza en su constante lucha con el Imperio.

Para *Torg* está anunciado *Infiniverse Update Volume 3* que, como los anteriores, trae más datos sobre los realms y sus problemas.

En junio los juegos afortunados serán *Paranoia* y *Star Wars*. Para el primero saldrá *ParaNormal/C-TV*, dos suplementos en uno. En *ParaNormal* nos encontraremos con Vambots, Werebots y otras curiosidades; mientras que *C-TV* es una guía para la Computer Television, mejor que Tele5.

Para *Star Wars* aparecerá la segunda edición de *Star Wars Sourcebook*. La adaptación del primero a las reglas de la 2ª edición de *Star Wars*.

White Wolf

Los jugadores de *Mage* verán por fin su *Player's Guide*, bajo el nombre de *A Book of Shadows*, con algunas nuevas reglas, tradiciones y más de lo que suelen llevar estos libros.

Allá por junio nos encontraremos con el siguiente juego de la línea *Storytelling*. Se trata, como ya anunciábamos en nuestro número anterior, de *Street Fighter: The Storytelling Game*. La adaptación a juego narrativo del éxito de Capcom. Incluye un montón de técnicas y poderes de combate, y usa un sistema que combina los tradicionales dados con las cartas. Veremos si es tan rápido como dicen.


Ilustración interior de Street Fighter II

Ese mismo mes también verá la luz *The Chaos Factor*, que se trata de un *Cross-Over* bestial entre los tres juegos narrativos de White Wolf: *Mage, Vampire y Werewolf*. *The Kindred Most Wanted* es un suplemento para *Vampire* que nos describe los trece vampiros más peligrosos.

Por último, y no por ello menos importante, ya preparan el segundo juego de rol en vivo *Mind's Eye Theatre*, que se encarga ahora de los Garou y compañía en *The Apocalypse*. Visto el éxito del primero, con mas de cien clubes por todos Estados Unidos, tienen el interés garantizado.

Wizards of the Coast

Han llegado a un acuerdo con Ragnarok Games para producir un suplemento para *Magic: The Gathering* basado en el trasfondo del mundo de Ysgar th. Habrá más de 300 cartas en el conjunto, las cuales se podrán jugar independientemente o con el mazo normal de *Magic*. Salida probable, en otoño.

Y ya ha empezado la picaresca en relación con *Magic*. En los EE.UU. se han denunciado casos de manipulación de los sobres de cartas que se venden. Alguien, en la fase intermedia entre la salida de la fábrica y la llegada a los distribuidores, ha abierto los sobres, ha quitado las cartas raras y ha vuelto a retractilar los envoltorios. Wizards of the Coast se está ocupando del problema con gran agresividad.

Tiendas

Alicante

Soldado de Plomo (Maestro Barbieri, 8) realizará los días 20 y 21 de mayo unos campeonatos de *Warhammer: Batallas*. También podéis pasaros por la tienda y participar en la nueva liga de *Blood Bowl*.

Barcelona

En Sucúbica (Desfar, 41-43) continúa abierto el concurso de módulos en español, con un máximo de 6 páginas; y la adaptación de juegos existentes a juego por correo, para posteriormente crear una ambientación propia. Se realizarán durante el mes de mayo partidas de iniciación tanto a wargames y temáticos como a rol. Por úlimo y no por ello menos importante preparan un concurso de miniaturas.

Elche

En la tienda **Aquelarre** (Velarde, 42) y durante el mes de junio tienen anunciada una presentación de figuras. Pasaos del día 1 al 30 del mencionado mes y veréis lo que es bueno.

Madrid

Arte 9 (Benito Castro, 12) está organizando el primer campeonato de *Magic: The Gathering* (el juego de moda en EE.UU.) para mediados de mayo. Pásate por la tienda, te enseñarán a jugar y te darán las reglas.

Además continúan, con partidas diarias, enseñando a jugar a todos los que se acercan por allí. Todo lo que tienes que hacer es pasarte por la tienda y apuntarte.

En **El Baluarte** (Plaza de Verín, 10) realizarán la entrega de los premios de su concurso de pintura el día 30 de abril y hasta el día 15 de mayo, estarán expuestas las figuras en la tienda. Un curso de pintura y unas demos de *Warhammer: Batallas* completan las actividades de esta tienda para los próximos dos meses.

Tras el éxito obtenido en la campaña de *Warhammer 40K*, **Akira Comics** (Ginzo de Limia, 32) organiza un corcurso de pintura de figuras de plomo para finales de mayo con 6 categorías y jugosos premios en material de la propia tienda. También, sin fecha, preparan un concurso de masters y jugadores de rol.

En **Minas Tirith** (Fermín Caballero, 51) nos comunican su intención de realizar una campaña de *Warhammer 40.000* a finales de abril. También realizarán *Under a Blood Red Moon*, una campaña mixta para *Vampire* y *Hombre Lobo*. En cuanto al rol en vivo, se celebrarán partidas de *Killer* y otro juego de ambientación futurista. Para los inquietos, diremos que abrirán la inscripción para *WH 40.000, WH Fantasy Battle y Killer* el día 29 de abril.

Valladolid

En mayo los vallisoletanos podrán asistir a un cursillo de pintura que se impartirá en **Micrón** (San Quintín, 8) por personal expertas en el tema. Además, todos los sábados realizan partidas de *Warhammer Fantasy Roleplaying*, de 5:30 a 8:00. El resto de días se pintarán figu ras y se enseñará a los presentes que estén interesados.

Las Palmas de Gran Canaria

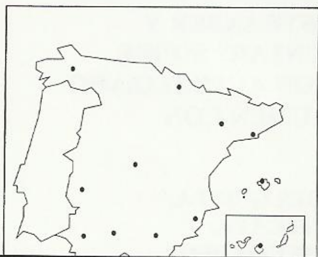
Moebius, la veterana tienda canaria de juegos y comics, prepara la publicación de un nuevo fanzine llamado *Atlas*, en colaboración con el Club *Atlante S. C.* de Las Palmas de Gran Canaria. Los interesados en colaborar, pasaros por la tienda.

Si organizas partidas, campeonatos, exhibiciones, o cualquier tipo de actividad lúdica habitualmente en la tienda, y quieres verlo aquí reflejado como reclamo a la afición, escribe una carta a la redacción o llama al teléfono: (91) 522 36 37.

Clubes

FECESYR

Siguen adelante con sus intenciones de coordinar a todos los clubes del estado. Ya tienen estatutos y han editado el primer boletín de comunicación. Se llama Hemisferio y son cuatro páginas de noticias, actividades y promesas. Si queréis más información escribirles a: Doctor Sanponç, 100, 4º - 2ª, 08030 Barcelona.



Mitad superior de Hemisferio nº1

Acero y sangre

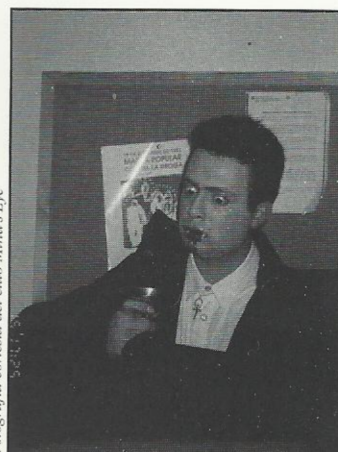
Un nuevo club surge de la afición de Ceuta. En este caso son trece personas que han decidido formarlo, aunque todavía estén empezando, ya que ni tan siquiera tienen legalizada la asociación, pero tienen pensado hacerlo próximamente. Además están en trámite de federarse; aún así el grupo conservará sus propias señas de identidad. Para entonces tendrán cuotas, estatutos y normas que rijan el club. Sus juegos preferidos son *AD&D* y *MERP*. Para ponerte en contacto con ellos llama al (956) 50 63 50 o escribe a Avda. de África, Polígono 1- 5ºB.

Mind's Eye

Este club de Martorell (Barcelona) se dedica principalmente a organizar partidas de rol en vivo de *Vampiro: La Mascarada*. El club está compuesto únicamente de 5 personas y, por problemas de organización pasados, dicen no querer ampliarlo.

Disponen, junto con otro club de rol llamado Nekronom, de una sala en el Casal de Barri de Sant Boi de Llobregat.

Están dispuestos a colaborar con otros clubes interesados en los siguientes juegos: *Shadowrun, Ravenloft, Vampiro, Space Hulk* y *Battletech*.



Fotografía cortesía del club Mind's Eye

Como podéis observar, junto a estas líneas aparece una foto de una de las partidas que organizaron hace poco.

Para entrar en contacto con ellos, escribid o visitad a Javier Salmerón Balastegui, c/ Francesc Macià 10. 08760 Martorell (Barcelona).

Club de Simulación y Rol Andelkrag

Este club se fundó en noviembre de 1992 y cuenta en la actualidad con 30 miembros. En su corta carrera ya han llevado a cabo la organización de 4 Jornadas, con un mínimo de 100 jugadores asistentes en cada una (en las últimas fueron más de 300). Según la información que nos remiten celebraron las últimas los días 11 y 12 de marzo de 1994 en las que pusieron en práctica su sistema de puntuación para campeonatos de rol.

Su sede se encuentra en el Centre Civic de Sant Andreu, c/ Sant Andreu 111. 08030 de Barcelona, aunque podéis contactar con ellos mediante el (93) 408 61 26. Sus juegos preferidos son *Traveller* y *La Llamada de Cthulhu*.

Ciberork & Magic

Los miembros de este nuevo club madrileño, que todavía no dispone de local fijo (aunque esperan poder disponer de uno para Semana Santa), están ansiosos por aumentar su número de socios. Para ello nos informan que la cuota de inscripción es únicamente de 100 ptas. La renovación bimestral asciende a 50 Ptas. Por otras 300 pesetillas, ofrecen enviar módulos por correo. Sus juegos preferidos son, por este orden, *Dungeons & Dragons, RuneQuest, El Señor de los Anillos* y *Shadowrun*. En fin, los interesados pueden darles la paliza en la siguiente dirección: c/Condesa de Venadito 18, 6º-A; 28027 Madrid.



Los Cuatro Aventureros Despistados

Este curioso nombre es el de de una nueva patrulla de *orcos sevillanos* comandadas por Jorge, que es quien se responsabiliza de la tropa y podéis llamar al telf. 428 20 92. Solamente se mueven por Sevilla y cercanías, y juegan a *Rolemaster*, *Shadowrun* y *Paranoia*.

La Companyia dels Jocs

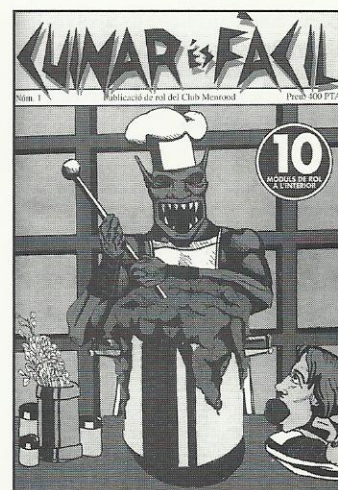
Los fundadores de La Companyia dels Jocs, una asociación juvenil de carácter cultural, se han marcado como objetivo la promoción de todo lo referente al mundo lúdico. Para ello han desarrollado unas cuantas ideas, algunas de las cuales ya están en marcha, con la intención de hacer llegar al máximo público posible esta afición que tanto les apasiona. Así por ejemplo, se dedican a montar talleres en escuelas e institutos, están preparando un proyecto para crear ludotecas en hospitales infantiles, quieren poner en marcha un servicio de préstamo de juegos y un ciclo de conferencias, hacen traducciones de los mejores juegos extranjeros (anglosajones y franceses) y ofrecen sus servicios a clubes, asociaciones, *casales* y ludotecas para organizar y colaborar en jornadas, campeonatos, fanzines y en todas aquellas actividades relacionadas con el juego en las que sea necesario echar una mano. Aquél a quien interesen sus actividades o necesite su ayuda puede ponerse en contacto con ellos escribiendo a La Companyia: Apartado de Correos 24400. 08080 Barcelona. O bien llamando a Alex al (93) 331 76 70 o a Francesc al (93) 846 24 72.

Si formas parte de un club y quieres ver vuestro nombre aquí, para conseguir nuevos socios, anunciar vuestras actividades o simplemente mantener correspondencia con otros clubes, envía una carta a **Dosdediez** (Attn: clubes), Pozas, 2, 28004 Madrid, con la siguiente información:

- Posesión de un local o ausencia de éste.
- Teléfono y dirección de contacto.
- Nº de socios Actual.
- Antigüedad.
- Media de edad y requisitos al respecto en caso de que los hubiere.
- Juegos preferidos.
- Cuota y tasa de inscripción.

Fanzines

Cuinar és fàcil



Marzo de 1993. Fanzine de rol y demás. Cubierta bicolor. Interior b/n. Formato A4. 62 páginas. 400 pts. Catalán.

Editado por el club Menrood este nuevo fanzine de periodicidad anual, sale al mercado con ese nombre tan extravagante. Tras una presentación correcta se encuentra un contenido consistente principalmente en módulos -diez en concreto- donde predominan los de *Aquelarre* y otros juegos de Joc Internacional. El fanzine cuida al máximo los detalles y no tiene meteduras de pata que salten a la vista, como es el caso de otras publicaciones de ese tipo. Así nos encontramos con una maquetación que aunque no sea demasiado complicada, si es muy correcta y acertada. La revista está escrita en catalán (como ya se habrá podido observar por el título) y editada con la colaboración de La Generalitat de Cataluña. ***Clubero.***

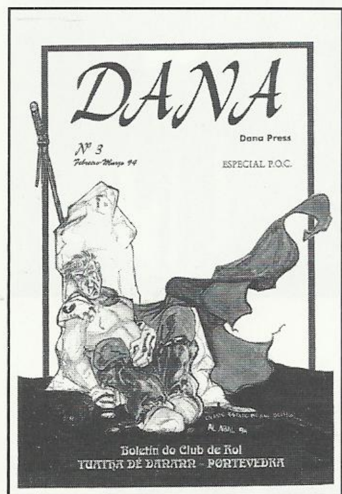
Dana 3

Febrero-marzo de 1994. Fanzine de rol. Cubierta en papel en color. Interior b/n. Formato cuartilla. 40 páginas. Gratis. Gallego.

El fanzine, debido a la abundancia de información y la escasez de buenos dibujos, se hace pesado a pesar del interés de los artículos publicados. Al fanzine se le puede hacer una sola crítica: el espacio que dedican al club de rol que lo soporta. Es destacable la importancia de la porta-



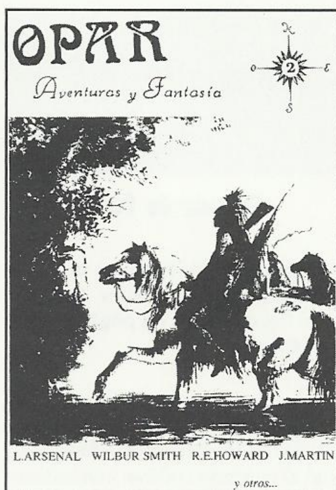
da en color, un lujo que pocos se suelen permitir. Esta publicación en gallego, editada por Dana Press, se puede solicitar llamando al (986) 85 01 30. ***Dileniáceo***.



Opar 2

Diciembre de 1993. Fanzine de temas varios. Cubierta de papel en b/n. Interior b/n. 66 págs. 575 pts.

Esta publicación ofrece reseñas, historias y ayudas diversas principalmente para wargames. Los comentarios son de una excelente calidad aunque se eche en falta una mayor relación de este fanzine con el rol. Sin embargo, los temas que toca en lo que respecta a juegos de guerra son originales e interesantes. La tirada alcanza los 400 ejemplares —si aceptamos el dato que dan en la página 5 de la publicación—, la cual es una cifra aceptable. ***Estangurrioso***.



Actividades

Salón del Comic de Barcelona ¿con juegos?

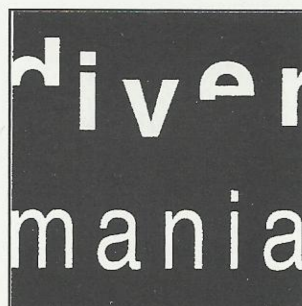
Parece que se han puesto todos de acuerdo, y va a haber un mini-salón de juegos integrado en el tradicional evento comiquero de todos los años. Debido a la falta de unión en el sector, cada uno tira por su lado de manera que los no presentes en Día de Joc (ver artículo a continuación) van a acudir con stand al Salón. Se trata de (por orden alfabético) Games Workshop España, La Factoría, Juegos sin Fronteras, M+D y TSR (aglutinando a sus tres licenciatarios españoles, a saber: Borrás, Timun Mas y Zinco).

Va a haber un rol en vivo de *Vampiro* que va a movilizar a mas de cien personas, la presentación de dos nuevos juegos: *Buck Rogers* y *Superhéroes Inc*™, partidas de demostración de: *AD&D, Battletech, Cyberpunk, D&D Básico, Far West, Kult, Mechwarrior, Shadowrun, Superhéroes Inc*™, *Vampiro* y *Warhammer: Batallas*.

Diver-manía (Salón del Ocio)

Las añoradas Jesyr estaban organizadas por una empresa, Ludocentre, que con el tiempo y un bizcocho, se quemó y desapareció. De aquí salieron dos personajes. Uno, Ferrán Arbós, por encargo de Joc Internacional, organizó los pasados Día de Joc; el otro, Carlos Vivancos, a través de su empresa Projectes Lúdics, está al frente de la organización de Divermanía.

Hechas las presentaciones diremos que se trata de una manifestación ferial que ocupará el Palacio nº1 de la Feria de Barcelona, con una superficie total de más de 12.000 m² dividida en cuatro salones monográficos que son:



Salón del Maquetismo y modelo reducido (4.860 m²), Salón de Juegos (3.510 m²), Salón de Ludótica (790 m2) y Salón de Coleccionismo (260 m2).

Se prevé la presencia de entre 25 y 50.000 visitantes y habrá una variada oferta de actividades como: talleres de iniciación al maquetismo, campeonatos de rol, ludoteca (se enseñará a jugar), exposiciones, conferencias y debates.

En resumen, que si os pasáis por allí seguro que no os aburrís y además podéis contemplar una amplia representación de editoriales, tiendas del sector y clubes.

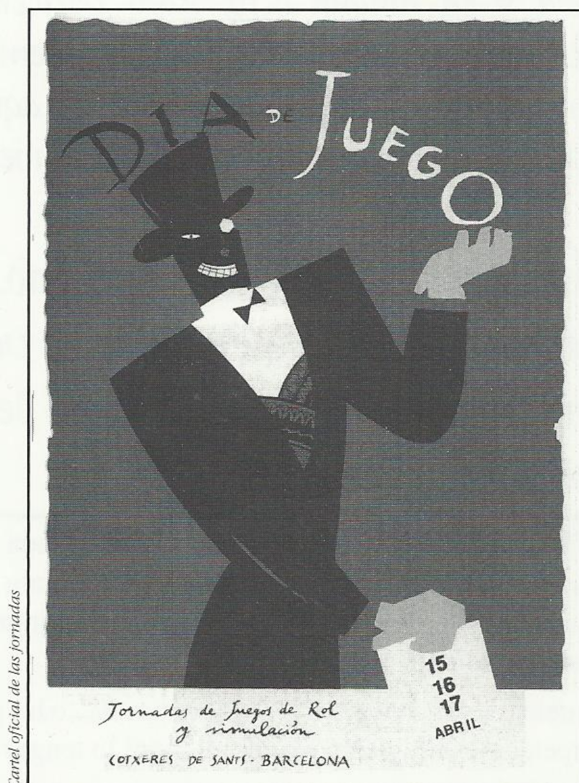


¿Las GENCON en España?

Pues seguramente sí. TSR, y sus licenciatarios (Borrás, Timun Mas y Zinco), se han liado la manta a la cabeza y proyectan lo que puede ser el mayor evento en torno a los juegos que se celebre en nuestro país. Se realizará en Barcelona, presumiblemente en las Atarazanas (dato no confirmado aún) y cuentan con FICOMIC para la organización. Será un evento al mas puro estilo americano (tipo GENCON, donde asisten todas las editoriales a presentar sus novedades), abierto a la presencia de todos los estamentos del mundo del rol (editoriales, librerías, clubes, etc) y, en principio, ofrecen condiciones de asistencia iguales para todos los interesados. Quieren, además, que allí se juegue a todos los juegos editados en castellano para dar una condición mas abierta, si cabe, al evento. Pretenden que la cita sea anual y se celebre alternativamente en Madrid y Barcelona, aunque esto no es mas que un proyecto, y las dos primeras serán en la Ciudad Condal. Si no lo veo, no lo creo, ¿todas las editoriales juntas? Esperemos que lo consigan.

por Ignacio Sánchez y Juan Carlos Poujade
Fotos cedidas por el club Armageddon



Cartel oficial de las jornadas

LUCES Y SOMBRAS

Durante los días 15, 16 y 17, se celebraron en las Cocheras de Sants los Día de Joc organizados por Joc Internacional. Un equipo de *Dosdediez* se desplazó hasta el lugar del evento y tomó nota veraz de todo lo que allí sucedió. Este reportaje da una visión completa de las conclusiones de los estamentos presentes desde todos los puntos de vista para poder comprender mejor qué sucedió de verdad calibrando varias opiniones.

Como ya anunciamos en el anterior número de ***Dosdediez*** que iba a suceder, los pasados días 15 a 17 de abril se celebraron los Día de Joc, organizados por Joc Internacional, en un intento de crear unas jornadas de alcance nacional que dejaron de celebrarse por la defunción de las recordadas JESYR.

Para eso Joc Internacional eligió rodearse de gente cualificada y encargó la dirección técnica a Ferrán Arbós, experimentado organizador de eventos de este calibre, ya que, no en vano, había estado presente (como director) en todas las JESYR celebradas hasta la fecha.

El marco elegido fueron las Cocheras de Sants (sede de anteriores JESYR), con un espacio disponible de unos 1500m^2, para stands comerciales, mesas para juegos y clubes.

Dosdediez estuvo allí, aparte de porque nos invitaron (a la mesa redonda de revistas especializadas), para contar todo lo que allí sucedió.

Como los temas son muchos y no queremos que se nos quede nada en el tintero, hemos dividido el artículo en tres partes:

1. Las Luces: Todo lo que pasó durante los tres días en cuanto a campeonatos, mesas redondas, actividades de los clubes, etc. con la opinión y valoración de los enviados de la revista.

2. A media luz: Las opiniones de los organizadores y de todos los presentes (con stand) en cuanto al desarrollo y resultado de las jornadas.

3. Las sombras: El punto oscuro de todo el montaje.

Parte 1. Las Luces

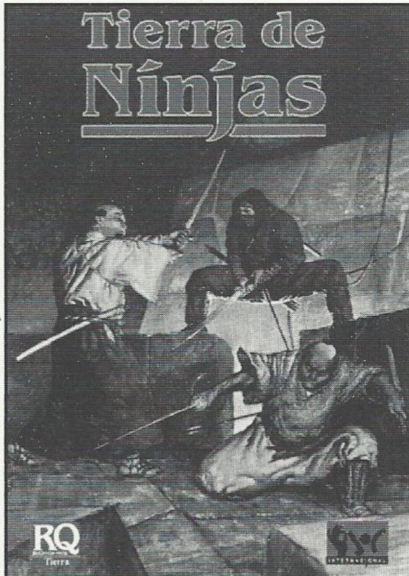
El espacio utilizado fue el mismo que se usó para las penúltimas JESYR, en 1989. Durante el sábado y el domingo, toda la superficie principal estuvo prácticamente llena, sin contar además con la sala de torneos y otros espacios utilizados. Se contaba con 55 mesas para juegos, que estaban ocupadas casi en todo momento. Aparte de los torneos oficiales (*El señor de los anillos*, *Aquelarre*, *Civilization* y *Diplomacy*), pudimos ver a grupos practicando juegos como *Pendragón* o *La llamada de Cthulhu*, aparte de otros como *Mutantes en la sombra* o *Ars Magica*. (Vimos incluso un grupo que estaba probando *Toon*.)

Había stands de: Alfil Juegos, Billares Soler-Jocs y Coses, Central de Jocs, Farsa's Wagon, Joc Internacional, Kerykion, Líder, Ludotecnia, Rolegame y Tara. Y vimos gente de todas las demas editoriales que no estaban presentes con stand y que colaboraron en mesas redondas y demás: Cronópolis, La Factoría, Ludopress, Homo Ludens, M+D, Sir Roger, Timun Mas y Zinco.

Joc Internacional presentó como novedades *Tierra de Ninjas* (suplemento para jugar a *RuneQuest* en el Japón medieval), *Dracs* (suplemento para *Aquelarre* sobre Cataluña) y el *Líder* 40. También mostró lo que será la nueva portada de la caja de *Civilization* y *Diplomacy* para su versión española que, según Joc, verá la luz por fin este año. También pudimos ver una prueba de cómo será el

tablero de dicho temático. Editaron para la ocasión un lujoso catálogo a todo color con las portadas de todos los juegos publicados hasta la fecha. Fue una pena no poder ver la versión española de *GURPS*, que ha sufrido un nuevo retraso, ni *Atlántida* (según la editorial, ha habido un retraso en la entrega de las ilustraciones de Max que deberían adornar este suplemento de *Oráculo*).



Cubierta de una de las novedades de Joc

Kerykion consiguió por fin publicar su *Parma Fabula* (apabullante pantalla en cinemascope para *Ars Magica*) y enseñó la portada de *El Jinete de la Tormenta* realizada por Jaime Fabregat (que por cierto, ilustra el módulo de *Star Wars* en este mismo número a partir de la página 67).

Ludotecnia promocionaba su nuevo proyecto, *Piratas*, y recibió allí el premio Excalibur al mejor módulo nacional de 1993 por *La Hora de la Guadaña* (el enviado de *Dosdediez* tomó fotografías pero el aciago destino veló e l carrete).

Farsa's Wagon desarrolló una act ividad febril durante todas las jornadas, llegando en ciertos momentos a *robar plano* de una manera considerable. Su stand lleno de *graffiti* y sus narizones por todas partes atrajeron la atención de muchos de los allí presentes (para bien).



Vista del stand de Ludotecnia

Alfil (a través del club SavageQuesters, que a ellos no les vimos) montó una espectacular presentación de su nueva juego Aliens y vistió de marines a cuantos se dejaron, que no f ueron pocos.

Las jornadas tuvieron una reper cusión notable, y llegaron incluso a aparecer el domingo en la

Luz: la mesa redonda de Creadores

La tarde del 16 de abril, se celebró una mesa redonda de creadores nacionales de juegos de rol. A ella asistieron **Ricard Ibáñez** (autor de *Aquelarre*), **Joaquim Micó** (*Oráculo*), **Arturo Sala** (*Mortadelo y Filemón*), **Óscar Díaz** (*Far West*), **JuanAn Romero-Salazar** (*Piratas*), **Pedro Alcântara** (*Universo*) y **Xavier Garriga** (*Fanhunter*). El moderador de la citada mesa redonda fue **Eduard García**, que fue planteando diferentes cuestiones a las que iban contestando cada uno de los creadores.

Respecto al proceso de creación de su proyecto, prácticamente todos los creativos aseguraron que les engañaron para meterse en el proyecto. Así, **Ibáñez** contó que, en el caso de *Aquelarre*, Francesc Matas le propuso la idea un sábado de resaca. Según **Díaz**, «ser original al abordar una temática del rol siempre ha sido difícil, y el Oeste tenía todos los elementos para ser un buen caldo de cultivo», quitándole hollywoodismo y dándole realismo. Por su parte, **Garriga** opinó: «Juegos de rol hay muchos, la única salida era un tratamiento diferente», y éste fue el humor, una manera de conseguir que el público «se comprara el juego y se lo leyera entero». El proyecto de **Sala** comenzó en mayo del 92, a partir del cómic *Akira*. Se pusieron en contacto con Ediciones B, los cuales tomaron en serio su oferta, pero no se decidieron por *Akira* y, medio en broma, sugirieron *Mortadelo y Filemón*. **Micó** se quejó amargamente de la gran cantidad de erratas con que apareció su juego, las cuales llegaban incluso a dificultar las partidas. Más tarde, dijo que en el momento de la aparición de *Oráculo*, no sabía si «desaparecer o comprar todos los juegos para quemarlos».

Respecto a las diferencias entre crear o traducir juegos, **Díaz** manifestó que el diseño da más satisfacciones morales y la traducción, económicas. Según él, « *Far West* es nuestro juego, y ha sido la llave de *Cyberpunk*».

En relación a si la última aspiración de un director de juego es publicar su el suyo propio, **Romero** apuntó el riesgo que conlleva no publicar sólo para ti mismo, sino para un público. Por su parte, **Sala** mencionó el objetivo de la profesionalización, esto es, de llegar a vivir del trabajo creativo.

Un punto interesante fue la elección de las ambientaciones y si éstas se escogían por gusto o por comercialidad. **Díaz** aseguró «si no nos gustara, no nos interesaría» y que en primer lugar está la temática y en segundo, la viabilidad comercial. **Ibañez** dejó estupefactos a todos al decir «Yo echaba en falta un juego medieval; eso no quiere decir que me guste *Aquelarre*» y que, al salir este juego, no esperaba que lo jugasen más allá de un par de docenas de personas.

Casi todos los participantes estuvieron de acuerdo en que cada jugador o director de juego interprete a su manera sus obras. **Ibáñez** opinó que éstas deben tener «personalidad propia».

Un miembro del público, que se declaró lego en la materia, se extrañó por las posibles connotaciones paramilitares de los juegos de rol (textual). A eso, **Romero** respondió que muchos bomberos llevan casco y hacha, pero ninguno participa en combates cuerpo a cuerpo, y que esa visión depende de quién interpreta el juego de rol. **Micó** disintió: «se pueden montar partidas sin tortas, pero nadie lo hace; todos montan partidas violentas»; asimismó mostró su extrañeza por la escasez de mujeres entre la afición. **Sala**, con cierta ironía, dijo: «si a los jugadores de rol nos gustase la violencia, estaríamos en la Legión». **Romero** se preguntó: «¿Tom y Jerry son violentos?»

Un célebre miembro del público preguntó prolijamente sobre la influencia cultural de los juegos de rol. **Romero** contestó que, efectivamente, «las implicaciones culturales son terribles: mientras un chico o chica juega a rol, no ve la tele», lo cual hizo estallar en carcajadas al público.

Casi todos los participantes se habían iniciado en el rol con *D&D*, salvo **Romero**, que confesó haber sido engañado de nuevo, ya que se compró *La Llamada de Cthulhu*, pensando que era un libro de Lovecraft (por supuesto, también era broma, hasta cierto punto).

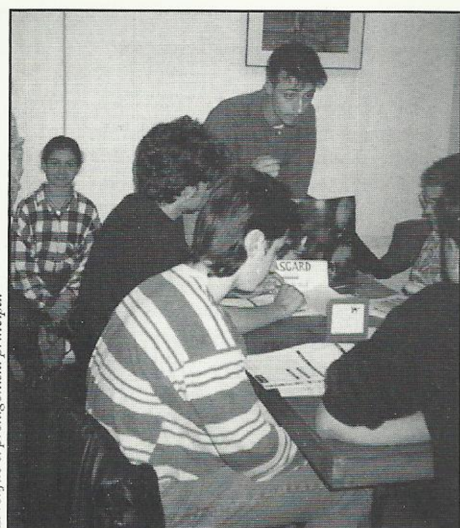
El moderador planteó la pregunta: «¿Ya tenemos los *hijos* de *Cthulhu* y *MERP*?». **Sala** opinó que los chavales de14 años sólo están interesados en «cuánto mata su arma», y **Díaz** consideró que aún no se pueden enfrentar a juegos como *Vampiro*, por su necesidad de interpretación, o a *Rolemaster*, por su complejidad.

Respecto a la dicotomía libros de reglas/suplementos, **Ibáñez** se enorgulleció de que el manual de *Aquelarre* tiene todo lo necesario para jugar, ya que en los suplementos puede haber más criaturas, pero no más reglas. **Alcântara** se preguntó «¿por qué aprender un reglamento para cada ambientación? Es mejor tener un reglamento común». **Romero** destacó la importancia de la ambientación y del tipo de historias que vas a poder jugar.

También hubo otra comparación: la que hay entre reglas o ambientación. **Ibáñez** manifestó: «un juego con más ambientación tendrá más rol, el director de juego actuará más y los jugadores también. En un juego con más reglas, impondrás un realismo mayor.»

El último punto de interés fue la posibilidad de exportar los juegos españoles. **Ibáñez** aseguró haber sido acusado en EE.UU. de pornógrafo, corruptor de menores y satanista, y apostilló: «lo cual me llena de orgullo». **Díaz** hizo público su escepticismo con la posibilidad de exportar *Far West*, pero dijo que eso sería una señal de que el mercado español está maduro, y citó los casos de *In Nomine Satanis/Magna Veritas* o *Kult*. **Garriga** afirmó que habían mandado *Fanhunter* a Francia y EE UU, pero que éstos perdieron todo interés cuando leyeron que en el juego desaparecía toda la Costa Este norteamericana. En ese momento, Francesc Matas intervino revelando que existe un preacuerdo para sacar *Aquelarre* en un país extranjero y que había tres personas trabajando en su adaptación».

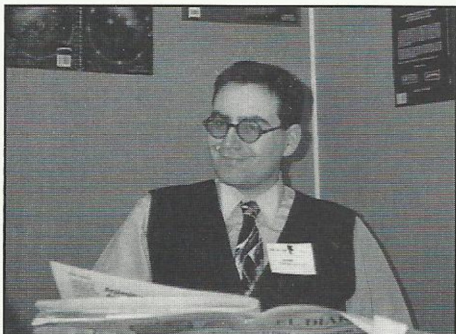



El rol fue el protagonista principal

edición catalana de *El País* (aunque no perdieran la ocasión de a garrarse al gancho fácil que les ofreció una presentación en vivo por parte de jugadores con uniformes de marines en la partida de *Aliens*).

Con todo, y tal como nos comentaron participantes profesionales, se pudo ver que había descendido la afluencia de gente de fuera de Barcelona, probablemente debido a la existencia actual de numerosas jornadas a nivel local (opinión de la que discrepó Francesc Matas). También observamos la diferencia de edades entre los jugadores de Barcelona y los de (por citar alguna ciudad) Madrid, ya que los que vimos en Día de Joc tenían en general, de 18 a 20 años para arriba: mucho mayores que los que estamos acostumbrados a ver.

Por lo que respecta a las mesas redondas, ambas fueron interesantes y reveladoras (ver artículos en esta misma sección). Durante la mesa de creadores de rol, se echó en falta un mayor debate entre los diversos creadores, aunque algunos, como Ricard Ibáñez o JuanAn Romero-Salazar añadieron mucho salero a la reunión con sus comentarios ingeniosos y sardónicos. Por cierto, fue una lástima no haber podido ver a los creadores de *Analaya* o *Fuerza Delta*, porque prácticamente nadie les conoce a ellos ni a sus juegos.


JuaNan, animador de una de las mesas

En cambio, la mesa de revistas fue muy dinámica, con los divers os directores y/o redactores jefe aportando sus visiones sobre las distintas estrategias a aplicar sobre las publicaciones del medio. Este coloquio intentó ser exhaustivo en sus participantes, pero, si uno reflexiona, se da cuenta de que faltó *White Dwarf*, no sabemos por qué. A su vez, otros participantes en el debate más bien

Luz: la mesa redonda de Revistas

Toni Serradesanferm (*Cuinar es Fácil*) afirmó que su publicación «no podía considerarse una revista especializada, en cuanto nuestra intención no es acaparar mercado; tiene el carácter de fanzine interior de club, e n la cual se aglutine el trabajo realizado en nuestro club durante un año en cuanto a ayudas de juego y sobre todo módulos».

Eduard García (*Líder*): «*Líder* es la revista más veterana que resiste, por la que habéis pasado casi todos los que estáis aquí en la mesa»

Óscar Lafuente (*Sir Roger*): «Hemos retomado *Sir Roger* en su época de fanzine. Somos mensuales, y es una revista enfocada a lo útil».

Juan Carlos Poujade (*Dosdediez*): «El proyecto de esta publicación nace con el interés de dar variedad al mercado, que estaba copado por revistas de marca que trataban los juegos de las editoriales que las publicaban. Nacemos con una intención de independencia, que a partir del número 2 se ve un poco sesgada porque conseguimos los derechos de una editorial americana. Nuestra intención es hablar de rol y solamente de rol. Todos los temas que tratamos paralelamente (libros, wargames, juegos de rol de ordenador) están siempre contemplados desde el punto de vista de la gente que juega a rol».

Ernest Urdi (*Alea*): «Nuestra revista se dedica a los tres sectores de la simulación: wargames, temático y rol, y ahora hemos abierto una línea de especiales: hemos empezado con los especiales de rol y vamos a seguir con los especiales de wargame».

Antoni Merigo (*Juguetes y juegos de España*): «Es una revista que no tiene nada que ver con el resto. Se publica desde hace 30 años y está dedicada al sector del juguete, sobre todo, y del juego ».

Francisco José Campos (*Dragón*): «Intenta aunar la publicación de material extranjero con material autóctono».

Sobre si es posible realmente una revista independiente, **Poujade** reconoció que «la gente piensa que no somos independientes y económicamente no lo somos, porque dependemos de una editorial que, de momento sólo ha sacado un juego bastante mal editado. Nosotros pensamos que se puede ser independiente dependiendo de una editorial, pero es muy difícil.» Consideró bueno hablar de otros proyectos aparte de los de las casas grandes (Zinco y Joc), y hablar de todo el mundo por igual. Lanzó la idea de hacer una revista de marca y dejar independiente *Dosdediez* como catalizador de lo que está sucediendo.

Urdi estableció una división entre la publicación «de marca» y la «sin marca». Afirmó que ningún medio de comunicación es independiente, sobre todo de la publicidad. Las revistas de marca «el tema de la publicidad lo tienen solventado». Las revistas de marca necesitan anuncios. **Urdi** ha trabajado en dos revistas más y relata haber visto muchos problemas con la publicidad. Si haces una crítica mala a una empresa, esa empresa puede decir que ya no publica más publicidad.

Poujade afirmó no deberse a la publicidad, sino a los lectores.

García planteó que ser independiente no era más que «lo que no es Zinco o Joc». Cuando se le ofreció llevar *Líder*, sugirió hablar de los juegos de rol en castellano, porque «con la cantidad de juegos de rol que hay en castellano, el porcentaje que se va a buscar el *Mage* es poco dentro del volumen de jugadores». Manifestó también que es difícil ser independiente porque «todo es subjetivo».

Lafuente declaró que *Sir Roger* era totalmente independiente. Reconoció que no movía la misma cantidad de dinero que *Dragón* o *Líder*, y que no podría seguir saliendo de no contar con la publicidad.

Poujade se quejó del nivel «en exceso de aficionado» del material que se publicaba en las revistas y planteó que, en caso de ofrecer una remuneración, los editores podrían exigir más.

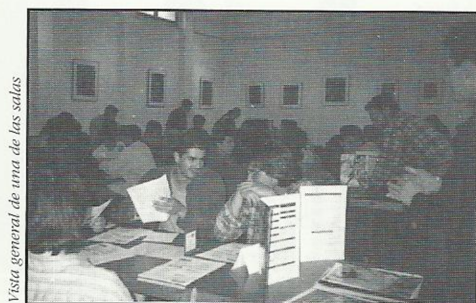
Sobre el contenido de las revistas, **Poujade** expresó su aspiración a una revista exclusivamente de información, sin módulos. **Urdi** afirmó sus deseos de que el contenido sea útil: extensiones de wargames, variantes de temáticos y ayudas para rol (mejor que módulos). También destacó los problemas que conllevaba incluir un juego encartado en cada número de la revista. **Campos** dijo que la gente está acostumbrada a los módulos e incluir éstos son importantes. **García** afirmó que *Líder* dedica a cada número un dossier. Según **Lafuente**, no existe la revista perfecta, ya que depende de los gustos del lector. **Campos** opinó que hay que contentar «al máximo número de personas posible».

Respecto a la división de tipos de juego (rol - temático - wargame), **Urdi** se quejó del encasillamiento de los jugadores, que sólo aprecian un tipo de juego y, por ello, sólo los artículos relativos a eso. **García** opinaba que el radicalismo viene por falta de tiempo y citó los juegos que hacían de puente entre rol y wargame (como los de Games Workshop). **Campos** hizo referencia a la existencia de una minoría muy ruidosa y una mayoría silenciosa.

Una vez abierta la ronda de preguntas, se preguntó sobre las presiones sufridas por las revistas. **García** afirmó no haber recibido presiones. **Poujade**, al contrario, dijo que había sufrido presiones de editores, revistas, libreros, aficionados, etc. Quiso hacer un llamamiento a la serenidad y opinó que no era tan grave tener una visión crítica del rol.

Sobre el código ético de los redactores, **Poujade** se quejó de la falta de críticos. *Dosdediez* cuenta con un libro de estilo sobre qué se debe escribir en un artículo cualquiera. **Campos** también opinó que no eran deseables los ataques personales.

También se habló de las críticas. **Urdi** citó casos de críticas desfavorables que habían levantado ampollas en las editoriales, y dijo que, en caso de que el editor mostrase su desaprobación con esa crítica, ésta no se publicaba, algo de lo que disintió **Poujade**. También se citó el peligro de mezclar el comentario y la opinión personal.


Vista general de una de las salas

fueron convidados de piedra, tal como el representante de *Juguetes y Juegos de España* que reconoció que, dentro del total de juegos, los juegos de sociedad ocupaban un espacio pequeño en su revista y, dentro de éstos, los juegos de rol ocupaban un espacio menor aún. El debate, como podéis ver en la nota que se incluye, se centró sobre todo en la idea de la abstrusa idea de la independencia, últimamente bastante de moda.

Punto y aparte merece el hecho de que el local dedicado a las mesas redondas se llenara los dos días. De verdad que no esperábamos que hubiera tanta gente que eligiera despegarse durante un par de horas de las mesas de juego para atender a lo que tenían que contar los profesionales del medio.

Resumiendo, que ya es hora. Que estuvo bien. Que sirvió para ver a gente que hacía tres años que no veíamos (a muchos les conocimos estos días, que hace tres años no se dedicaban a esto). Que pudimos respirar un ambiente festivo en torno a la afición en general (y a algunos juegos en particular). Y que, para terminar, para nosotros el resultado fue positivo y todo estuvo bastante bien organizado. Las cosas como son.



Entrada oficial

Parte 2. A media luz

Intentando hacer una valoración real de lo sucedido, fuimos preguntando a todos los implicados, uno por uno (grabadora en mano, por lo del Diego y el dije), que estuvieron allí los tres días (entre otras cosas porque tenían stand).

Francesc Matas (Joc Internacional): "La valoración siempre es en función de los criterios establecidos. Digamos que el primer criterio es agrupar a parte de la creación nacional; yo creo que se ha conseguido. El segundo criterio es la relación entre la organización, la parte profesional, los clubs y la afición. Yo diría que por primera vez ese equilibrio con los stands y clubs, con contrato incluso, se ha tomado eso muy en serio. Ellos parece que están muy contentos. La otra cuestión es la afluencia de público; está lleno, y hemos hablado con el local, porque la próxima vez nos van a ceder todo el espacio, se va a cerrar y un instituto que hay al lado se va a ocupar en salas, porque necesitamos muchas más salas, aunque evidentemente, yo como organizador quiero más gente. Pero bien, muy bien.

También hay otro nivel de ciertas marcas que se han quedado fuera porque no tenían confianza en el proyecto. Han venido todos aquí a ver y digamos que incluso nos han venido a saludar y a felicitar muy sorprendidos porque no se pensaban la afluencia. Los medios de comunicación lo han cogido muy bien; todos los periódicos están hablando y además hablan del rol ya muy correctamente, sin ninguna confusión".


Rol y más rol por todas partes

¿La colaboración de los clubes ha sido eficaz o ha ido cada uno por su lado?

"Esta vez, la colaboración ha sido una balsa de aceite, maravilloso. Hay una renovación en los clubs; es verdad que algún club de los históricos no está, pero entre la gente de 18-25 años hemos llegado a un equilibrio entre sus actividades, las actividades centrales de iniciación y la colaboración en la organización. Yo estoy muy contento; por lo que sabemos, no hay quejas. Hemos repartido una hoja, incluso con un apartado de críticas, y estamos intentando que la llenen.

Carlos (Kerykion): "La cosa ha estado bien. Ha sido un poco menos que otros años; las JESYR traían más gente que esto. Pero ya se le tenían ganas a unas jornadas. En cuanto a las mesas, siempre han estado llenas, y creo que la gente se lo ha pasado bastante bien. Hemos estado llevando cuatro partidas diarias y, aparte de las nuestras, había más, lo cual nos ha hecho mucha ilusión".

Eduard García (Líder): "Yo creo que ha sido una experiencia muy satisfactoria. De entrada, aparte de la gente de la ciudad, que más o menos nos teníamos muy vistos, ha vuelto para servir para poder estar charlando con gente de Bilbao, de Madrid o de Zaragoza, a los que hacía mucho tiempo que no veíamos, por la falta de periodicidad de las JESYR y realmente es muy divertido volver a encontrarnos todos".

Desde las últimas JESYR, ha cambiado el panorama lúdico. Tú, ¿cómo ves ese cambio, con Ludotecnia, Kerykion y Farsa's Wagon con su propio stand?

"Desde luego, si miras las mesas, la cosa no ha cambiado mucho. Quizás hay un poco más jugadores jóvenes. Pero si miras los stands sí que es

Sombra: Corleone conoce a Kafka

El 21 de diciembre llegó a nosotros una propuesta, interesante al menos, por escasa: JOC Internacional organizaba unas jornadas de marca, que prometían ser abiertas a todo el mundo, con el fin de fomentar la afición al rol. El nombre era sugerente ya que sin renunciar a la identidad propia, abría una expectativa genérica.

Día de Joc alude así al organizador y al objeto de la organización. Buena prueba de ese propósito inicial era que para su presentación se convocaba a todo el sector, en el sentido más amplio. Por nuestra parte sólo hubo un problema, nos invitaban a una reunión para esa misma tarde con un fax que llegaba a nuestro poder al mediodía. Inmediatamente nos pusimos en contacto con la redacción de *Alea* para que nos representaran y mostraran nuestro apoyo a la idea y así lo hicieron, aunque luego no se reflejara.

A partir de aquí, y hasta la celebración de dichas jornadas, se desatan una serie de acciones, comunicados maniqueos, y presiones de todo tipo que no podemos por menos que comentar.

En la carta de la organización, fechada el 22 de diciembre, se comenta que «comunicaron su asistencia, pero no llegaron a la presentación: M+D, Kerykion y Distrimagen». No podemos hablar por los demás colegas, pero Distrimagen no estuvo presente por lo arriba comentado: se nos convocó con seis horas de antelación a una reunión que tenía lugar en Barcelona. Así pues simplemente no acudimos, sin confirmar en ningún momento nuestra presencia.

Viendo el cariz que tomaban los acontecimientos y las presiones que iban recibiendo tiendas, clubes, y editoriales, la garantía de un pluralismo mínimo en el acto era imposible, por lo que decidimos definitivamente no acudir con stand propio.

En ese momento, y con unos argumentos que mezclan, a modo de gran empanada mental a Distrimagen (Distribuidora), ***Dosdediez*** (revista) y La Factoría (editorial) el auténtico director de *Dia de Joc* comienza una sarta de actos y amenazas globales en las que no sólo involucra a sus empresas, sino a las tiendas del *Grupo*. Así, por ejemplo, Distrimagen dejará de distribuir sus productos de importación aduciendo que nuestras compras han sido pobres a lo largo de 1993. Curiosamente ese balance no se ha hecho a principios de año, sino la semana anterior a *Dia de Joc* (mediados de abril). También es curioso que Joc y Distrimagen no hablaran nunca de una cantidad anual mínima. Además las tiendas del *Grupo* reducirán sus compras a Distrimagen al mínimo posible.

El paroxismo, la gran traca final llegó en una conversación en las Jornadas. O ***Dosdediez*** dejaba de hablar mal de Joc (que alguien nos explique de una vez qué es hablar mal de Joc, por favor) o el *Grupo* dejaría de comprar a Distrimagen, e incluso las tiendas que según él, tienen que ver algo con la revista no podrían vender productos Joc.

Algo así como Groucho Corleone conoce a Kafka, (y por favor, que nos perdonen los tres por usar su nombre en vano).

Distrimagen SL

Sombra: ¿Por qué no acudió M+D a Día de Joc?

Esta carta no pretende levantar ampollas, ni está escrita con animo de revancha ni de boicot. De hecho, va a ser publicada en el número 4 de ***Dosdediez***, que aparecerá a la venta después de la celebración de Día de Joc. Con ella lo único que pretendemos es dar una respuesta adecuada a todos aquellos (clubes, aficionados, revistas...) que nos han preguntado sobre el particular.

Es una carta que está escrita con cierta indignación, mezclada con unas gotitas de rabia. ¿Por qué? Creo que lo mejor será que cada uno saque sus propias conclusiones. Empecemos por el principio.

Durante los últimos días del pasado año corrían por todo el país insistentes rumores acerca de la celebración de unas jornadas a gran escala patrocinadas por Joc Internacional, después del último fracaso por resucitar adecuadamente las JESYR. A medida que iba avanzando 1994, se iban conociendo más detalles. Efectivamente iban a ser unas jornadas de una envergadura considerable, patrocinadas mayoritariamente por Joc y que, aparentemente, podían llegar a convertirse en la única opción seria a la hora de establecer una reunión anual con una cierta repercusión.

La primera reacción en las oficinas de M+D fue de entusiasmo desmedido. Aunque en principio eran unas jornadas organizadas por un competidor, los Dia de Joc se configuraban como la primera oportunidad sólida para presentar a M+D en sociedad. A pesar de llevar más de un año dedicados a la edición profesional, no habíamos podido asistir a ningunas jornadas «estilo JESYR» (en cuanto al volumen de asistencia de público). Empezamos a preparar presupuestos para material promocional, posters, un par de stands, preparar algún lanzamiento para el inicio de las jornadas, etc. El primer jarro de agua fría llegó cuando recibimos el contrato de Día de Joc, para acudir como expositores. Lo que más llamaba la atención era la aparición de ciertas claúsulas con las que la organización se liberaba de cualquier responsabilidad sobre ciertos aspectos intocables en otro tipo de certámenes (como por ejemplo la seguridad, la falta de un seguro que protegiera los productos depositados en los stands y la total indefensión de las empresas ante una posible suspensión del certamen, etc). Primera desilusión.

De un plumazo, pasamos de la más absoluta de las euforias al pesimismo más radical. Curiosamente por esas fechas (el contrato final de las jornadas nos llegó el 17 de febrero), comenzaron los contactos con la editorial sueca Target Games, para conseguir los derechos de publicación para España del juego *Kult*. Por tanto, y a la vista del giro de los acontecimientos, el dinero destinado a la preparación de los Día de Joc, se redistribuyó por si las negociaciones con Target resultaran fructíferas.

A medida que iba avanzando el mes de marzo, la licencia de *Kult* cada vez estaba más cerca. Por tanto, comunicamos a la organización de Día de Joc que no íbamos a asistir como expositores, pero que nos poníamos a su disposición para cualquier otro tipo de actividad que se organizara dentro de las jornadas y que requiriera nuestra presencia.

Unos dias después, Ferrán Arbós (miembro de la organización de Día de Joc) viajó a Madrid y nos visitó en nuestras oficinas. Después de una agradabilísima conversación nos presentó una oferta para la asistencia a las Jornadas difícilmente rechazable. Nos propuso renegociar las cláusulas conflictivas del contrato a la vez que nos ofrecía facilidades de pago. A pesar de la magnífica oferta, nosotros habíamos desviado todo nuestro presupuesto (y algo más) para el pago de la licencia a Target Games, seguíamos acarreando los gastos de nuestro cambio de oficina y habíamos hecho una fuerte inversión en material informático, y así se lo hicimos saber (aunque, por razones obvias, no mencionamos de qué licencia se trataba). De todas maneras, prometimos estudiar cuidadosamente nuestras cuentas y contestarle en el transcurso de esa misma semana.

Antes de tener la oportunidad de hablar de nuevo con Ferrán Arbós, recibimos una llamada de Francesc Matas, gerente de Joc Internacional y organizador de las jornadas. En esta «curiosa» (por llamarla de alguna manera) conversación, después de informarle de nuestra situación, entre otros comentarios más o menos afortunados, Francesc Matas nos «sugirió» que deberíamos asistir a los Día de Joc, si no queríamos ver como la venta de nuestros productos «quizá se resintiera» en las tiendas Joc. Es dificil describir con palabras la avalancha de pensamientos que pasaban por nuestras cabezas. Creo que no tenemos que dar ningún tipo de explicación a nadie de por qué hacemos lo que hacemos, ya estemos hablando de la asistencia a unas jornadas o de la inclusión de publicidad en una revista. A pesar de todo, intentamos mantener una relación cordial con la mayor parte de la profesión y esa relación cordial conlleva una cierta transparencia informativa. No estábamos obligados a explicar cómo íbamos a gastar nuestro dinero en ese momento, porque es únicamente una cuestión de política interna de la empresa. A pesar de todo, y en reconocimiento al exquisito trato dispensado por parte de Ferrán Arbós, no nos costó demasiado trabajo darle detalles acerca de nuestras reservas. Teníamos entendido que los destinos de una empresa los regían sus socios, y es una cuestión de principios el evitar las injerencias externas, ya vengan en la forma de «sugerencias» o de «consejos». Por tanto, por la tarde hablamos con Ferrán Arbós, le contamos nuestra conversación previa con Francesc Matas, y le comunicamos nuestra decisión de no asistir a las jornadas. En ese momento cualquier tipo de consideración económica había pasado a un segundo plano y decidimos no asistir por dignidad.

No se puede pretender organizar unas jornadas plurales que tengan una cierta repercusión en las empresas del sector con esta curiosa manera de «negociar». En este mundillo somos pocos y todos nos conocemos, más o menos bien. Últimamente el ambiente rolero está lo suficientemente enrarecido sin esta clase de actitudes. Y lo que es peor, parece que esto sólo es el principio. Desde estas líneas no estamos pidiendo una satisfacción moral ni reclamamos revanchas inútiles. Sólo pedimos un poco de sentido común y buena voluntad. Todos ocupamos un espacio (unos mayor, otros menor) dentro del panorama lúdico nacional, y estas polémicas no contribuyen más que a encender los ánimos y caldear un ambiente que, ya de por sí, suele estar bastante cargado. Desde luego, así no se hacen las cosas.

M+D Editores



¿Una chica ábitro? tenemos la foto

verdad. Luego hay gente que no ha querido o podido venir, por cuestiones de conciencia o económicas, a los que también se echa a faltar, porque yo creo que hubiese sido más completo. La presencia de las editoriales yo la encuentro básica, porque ellos mismos se habrán dado cuenta de que hay un montón de gente que quería pasar por aquí.

Igor Arriola (Ludotecnia): "Ha sido una experiencia bastante positiva, teniendo en cuenta que hacía ya más de tres años que no se convocaban lo que podía haberse llamado el padre de lo que ha podido ser esto: las JESYR. Se había notado un vacío en el mundo de las jornadas debido a la importancia que habían tenido éstas en el desarrollo de la afición. Las he encontrado quizás un poco por debajo de lo que fueron las JESYR, pero es comprensible después de tres años de vacío. Yo creo que ha venido debido principalmente a que, al no existir unas jornadas a nivel nacional, la afición se ha visto obligada a crear sus propias jornadas locales. Al existir unas jornadas locales más amplias, esto ha bajado mucho la afluencia de gente de fuera de Barcelona".

Xavi Garriga (Farsa's Wagon): "En general, las jornadas han estado bien. Ha habido cosas divertidas, muchos campeonatos, muchas demostraciones, pero ha faltado un poco de cohesión, que todo el mundo supiera lo que estaban haciendo los demás. Ha faltado información, antes, durante y creo que después. Lo que hacían las casas comerciales y lo que hacían los clubs estaba totalmente deslavazado. A la hora de entregar premios de un campeonato, nadie sabía qué se estaba haciendo eso a menos que fuera algo que vinculara muy directamente a la organización".

Rolegame: "Para mi gusto, han estado muy bien. Ha valido la pena. No ha sido únicamente gente catalana; ha venido mucha gente de fuera. Ha habido bastante movida, mucha participación. Un poco pequeño: no ha habido ni una mesa suelta en ningún momento, todo el mundo ha estado siempre ocupando mesas, jugando y tal. En general, muy bien. La única crítica a la organización es el calor brutal; esto parece el Sahara".

Joan Parés (Central de Jocs): "Nuestra valoración es positiva. Ya hacía tiempo que faltaba otra vez un acto que concentrase a la afición de Barcelona y, por tanto, consideramos muy positiva la iniciativa. Esperamos que continúe y otras iniciativas parecidas".

Tara y Billares Soler: "Bien, muy bien".

Ferrán Arbós (Organización de Días de Joc): "Yo creo que el cambio más sustancioso que hemos notado, no tanto en la organización, sino en

la respuesta que hemos obtenido, es un grado importante de madurez por parte de una afición que ha estado muy a la altura, que ha conseguido que estas jornadas fueran realmente unas jornadas donde mucha gente ha aprendido lo que es jugar a rol, donde todo ha transcurrido sin ningún tipo de problema y donde se han podido hacer muchas actividades gracias a esos clubs, gracias a esa afición que ha colaborado muy mucho".


Casi siempre estaban las mesas llenas

Parte 3. Las Sombras

Gracias a la iniciativa (suya, que no de ***Dosdediez***) de varios personajes del mundo del rol en nuestro país, han llegado a nuestros oídos (y nuestros manos) unas maniobras que no hacen ningún bien al desarrollo de la afición en general, ni a los involucrados en particular.

En un momento determinado (febrero) se nos pidió que publicaramos ciertas opiniones, en contra de Día de Joc, en el nº3 de la revista. Nos negamos por principios. Pensamos en ese momento (y lo seguimos pensando ahora) que lo mejor era (en contestación) dejar que los acontecimientos se desarrollaran como tenían que hacerlo. Optamos por dar una información (resaltada) de todo lo que nos llegó vía organización y lo que se estaba preparando con vistas las jornadas de abril.

Ahora, pasado todo y sin que hayamos podido (ni querido) interferir en absoluto en el normal desarrollo y éxito de las jornadas, nos vemos en la obligación de publicar cuatro cartas que abarcan todos los estamentos del rol (jugador, tienda, editor y distribuidor) y que cada uno de los interesados ha enviado libre y voluntariamente. (Aclaración: en todos los casos, sin que se les haya pedido.)

La redacción de la revista, pensando que el contenido de las cartas podría ser tachado de tendencioso hacia la empresa organizadora de Día de Joc, se puso en contacto con la cabeza visible y máximo dirigente de dicha empresa: Francesc Matas. Le enviamos por fax el texto íntegro de todas las misivas y le pedimos (por teléfono) aclaración y contestación pública en un plazo determinado. Pasado el plazo y sin recibir solución alguna, nos pusimos en contacto de nuevo con su oficina. No se puso al teléfono. La única contestación que obtuvimos fue a través de su secretaria con un escueto: dice que "si sois de la revista, no hay contestación".

Y ahí se acaba el *affaire*. El señor Matas no ha contestado y nosotros publicamos las cartas (como le dijimos que íbamos a hacer).

Sombra: sobre los Día de Joc

A quien pueda interesar:

Las presentes líneas son para dar conocimiento público a ciertas maniobras que practica la organización del Dia de Joc, jornadas cuya celebración está prevista en Barcelona del 15 al 17 del próximo mes de abril.

Día de Joc está patrocinado por la empresa Joc Internacional. Sin embargo, "en el ánimo de la organización no está el excluir a ninguno de los profesionales del sector" y, en boca de Francesc Matas, máximo responsable de dicha empresa, "el concepto de Día de Joc es el de unas jornadas de marca, pero de contenido totalmente abierto, ya que una mayor variedad asegurará a las jornadas una mayor repercusión" (Líder 39, página 16).

A la vista de las declaraciones anteriores, me puse en contacto con la organización para contratar un stand de venta a nombre de la Librería Gigamesh de mi propiedad.

Existe, desde hace tiempo, un conflicto de precios entre un servidor y la empresa Joc Internacional. Nuestros precios de venta de artículos de importación son, en algunas marcas, más baratos que los ofrecidos por ellos. El señor Matas me ha hecho saber su malestar en este tema en diversas ocasiones, pero como yo no estoy dispuesto a comprometer la competitividad de mi negocio si puedo evitarlo, el tema ha quedado siempre pendiente, hasta el punto de que Joc Internacional se niega a vender sus productos a mi librería directamente. Nada de todo ello me parece mal: cada empresa tiene derecho a defender sus intereses y punto.

Ahora bien, llegamos al tema del Día de Joc. Sabiendo de entrada que no sería razonable por mi parte esperar que Joc Internacional me invitara a sacar partido del Día de Joc a su costa, les ofrecí no vender en mi stand género con el que pudiera existir el conflicto de precios referido. La sorpresa llegó con la respuesta que el señor Matas nos hizo llegar a través de Ferrán Arbós (organizador del evento): no se nos permitía contratar un stand si no alcanzábamos previamente un acuerdo de precios con Joc. Es decir (o al menos así es como yo lo he entendido), tendría que convertir las tarifas venta de Joc Internacional en mías propias y subir los precios de venta de ciertos productos (en mi tienda).

Por supuesto (y por suerte para nuestros clientes), no he aceptado el acuerdo y, por ello, mi librería no estará presente en el Día de Joc. Me tendré que limitar a asistir como jugador.

Si fuera sólo por eso, no me molestaría en explicarle mis problemas a nadie como lo estoy haciendo ahora, pero hay una cosa que sí me toca la moral: le ruego encarecidamente al señor Francesc Matas que se abstenga de ir diciendo por ahí que el Día de Joc es un acto *abierto*. No lo es y cualquier pretensión de los contrario es pura hipocresía.

Alejo Cuervo (Barcelona)

Sombra: notas y premios de Día de Joc

Todas las conclusiones que a continuación se exponen han sido determinadas según las observaciones de la FECESYR (Federación Española de Clubs de Estrategia Simulación y Rol).

Según la organización del certamen, la Federación no podía acudir al mismo con espacio reservado puesto que, cuando la FECESYR hizo la solicitud, todo el espacio estaba cubierto. A esto contestamos que, durante el desarrollo de las jornadas, había mesas vacías. Y es que a pesar de que insistimos en lo importante que sería la participación de FECESYR, la organización del evento aseveró que "ellos no tenían noticia de la existencia de la Federación". Los profesionales (eso es lo que ellos dicen ser) del mundo del hobby no tenían noticia de nuestra existencia. Si en el momento que escucharon algo sobre el asunto se taparon los oídos para no enterarse... eso no lo podemos demostrar y tampoco es que nos interese mucho hacerlo, pero los mencionados profesionales del ramo, al parecer no deben estar muy al día ya que las noticias sobre la FECESYR aparecieron previamente en varias revistas de alcance nacional.

En cuanto a lo de no tener noticias de la FECESYR, pregúntense ustedes por qué, una vez aparecidas noticias sobre la misma en las revistas, alguien, raudo y veloz, se presta a anunciar la aparición de "la otra" asociación de clubes.

Entrando a la valoración del día de joc, la Federación acordó conceder los siguientes premios:

Premio Pifia: se lo llevó la organización, precisamente por eso, por la desorganización reinante a la hora de notificar las horas y las condiciones de las partidas.

Premio *Tomatillo de Jerez*: para las tensiones underground de la zona comercial. Las tiendas y editoriales se comían pocas roscas en sus stands. Luego surgió la disputa suscitada por un artículo aparecido en cierta revista que hablaba sobre los miembros de otra.

Premio a *la Interpretación*: Se lo llevó el Stand de Alfil por su abandono (dejaron el stand vacío con un poster de un Alien) gracias al que pudimos sentar nuestros cuarteles de información.

Premio *Merienda de negros*: Para la organización de los campeonatos por cobrar 500 ptas para jugar las partidas preliminares y permitir durante la celebración del evento que se apuntase todo el que quisiera (sin pagar, claro).

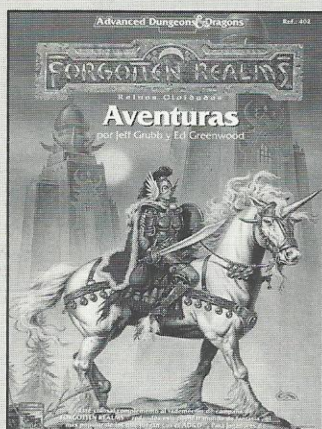
Premio *La nada no es*: Fue ex aequo para el acto sorpresa de la mañana del domingo (de verdad que nos sorprendimos al comprobar que no se realizó) y para la entrega de los premios Hexágono que brilló por su ausencia (después de 4 años sin concederse).

No olvidemos que el hecho de poder reunir a la afición resultó muy positivo para todos los clubs que acudieron desde diversos lugares de la geografía española saliendo todos muy contentos en general.

FECESYR

Novedades

Juego del mes



Aventuras para Forgotten Realms

Jeff Grubb y Ed Greenwood. Ediciones Zinco. Marzo de 1994. Ampliación para Reinos Olvidados. Cubierta a color en cartoné. Interior bicolor con láminas en color. 154 páginas. 3500 ptas.

Zinco no para en su intento de ofrecer al público español el material más importante que TSR ha publicado para sus *Reinos Olvidados.* El problema es que a veces se deberían enmendar los errores cometidos en el país vecino. Me explico: este libro viene a ser una actualización para la 2ª edición de *AD&D* del material publicado en el primer *Vademécum de Campaña de los Reinos Olvidados,* hace ya varios años. Las notables diferencias de reglas entre la primera y la segunda edición del juego hacían necesario un compendio que clarificase a los aficionados los cambios que acaecieron de una edición a otra y la evolución que habían sufrido los Reinos desde su creación. Pero el *Vademecum* original no es el mismo que publicó Zinco en navidades, sino que la editorial española nos ofrecía ya -con muy buen criterio- la segunda edición. ¿Por qué entonces sacar un manual que fue creado antes de que se publicara la segunda edición? Y ya puestos a sacarlo ¿por que no incluyeron los cambios, si tan necesario es el libro?

No obstante la pertinencia o no de su publicación, el manual es muy bueno. El mejor capítulo es el dedicado a los dioses y sus sacerdotes: tras la caída de los dioses a Faerun relatada en la llamada *Trilogía de Avatar* los Reinos no volvieron a ser los mismos. Era por tanto necesaria una actualización del «status de los dioses y sus fieles.

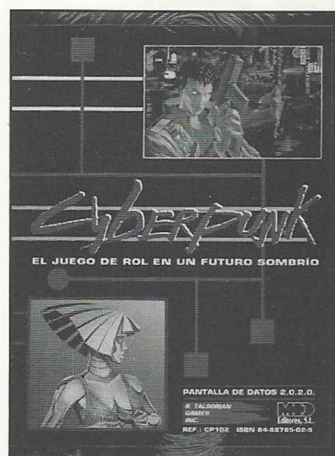
Menos necesarios, por las razones que expliqué al principio, son los capítulos como el de Sociedades Secretas (ver *Vademécum de Campaña* para una información más estructurada y detallada).

Un capítulo de bastante utilidad es el de *Ciudades,* donde se incluyen mapas y descripciones de los lugares más importantes de Arabel, Zhentil Keep, Saerlun, Tilvertun o el Valle de la Sombra.

Concretando: un buen producto, con una magnífica calidad tanto de contenidos como de presentación, pero que quizás llega algo tarde (y en algun caso demasiado pronto)

Anselmo Campa

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	••••	4
Calidad/precio	•••	



Pantalla para Cyberpunk

Chris W.Young. M+D. Marzo de 1994. Módulo y pantalla para Cyberpunk. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 48 páginas. 1400 ptas.

La pantalla tiene un atractivo diseño e incluye toda la información necesaria para jugar una partida sin tener que mirar ni una vez el libro. Un detalle que puede dar una gran velocidad a la dinámica del juego es la impresión de la tabla de las armas en ambos lados de la pantalla permitiendo un rápido acceso a la información.

El módulo es bastante completo, aunque no deja muchas salidas; abundan las frases del tipo «y si no, haz que suceda lo mismo en cualquier otro lugar». Otro fallo/ventaja es que los personajes vienen ya incluidos en el módulo, lo cual les hace idóneos en esta aventura, pero dificulta el uso de personajes ya empleados en otras partidas. Además, gran parte de la aventura tiene lugar en una estación espacial, sobre la cual la información aparecida en castellano es casi nula.

La pantalla es de gran utilidad para cualquier partida, pero el módulo se queda un poco corto. Es bastante recomendable para cualquier master de *Cyberpunk* pero no imprescindible, ya que no incluye más información aparte de la de los PNJ´s de la aventura y unas reglas opcionales de *netrunning* que sólo sirven para este módulo, aunque sí hacen más rápido el viaje por la Red y permiten la interacción de todos los personajes para que los *netrunners* no acaparen toda la atención con largos viajes que acaban aburriendo a todos.

Jaime Torres-Mestre

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	•••	3
Calidad/precio	•••	



El Hogar de los Valientes 2

José Félix Garzón. Ludotecnia. Febrero de 1994. Módulo para Mutantes en la Sombra. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 76 páginas. 1995 ptas.

«Archivos y bibliotecas». Con esta frase, podríamos definir 68 de las 76 páginas de las que consta el módulo. Una aventura de investigación, con mucha (no, mejor digamos demasiada) información; el Dj está obligado a leer y releer las páginas, tomar notas, hacer esquemas, y a improvisar las situaciones que inventen las calenturientas mentes de algunos Pjs.

Después de todo este trabajo, los jugadores se introducen en una historia donde están solos para salvar el futuro de Heracles como organización, y el de *Mutantes en la Sombra* como juego (lo dice el diseñador, palabra). Misiones en secreto, miedo a ser descubiertos por el tr aidor y recopilación de información como abogados de serie de TV americana completan una aventura donde los buenos son buenísimos y los malos, malísimos.

La ambientación de la trama es destacable, ya que hace un repaso a toda la burocracia de Heracle s y la conexión de la fantasía (CDFC) con la más cruda realidad (CIA). Los peros a parecen por las continuas referencia s a otros suplementos publicados (*Catálogo Charlie '91, Anuario Kaufmann 1*), utilizar otros aún no publicados (*Anuario Kaufmann 2*) y la posibilidad de que los jugadores lleguen a puntos muertos sólo resolubles mediante tiradas de inteligencia.

Es de señalar, por último, el magnífico diálogo de Julián Cuerva con Kolas sobre métodos a utilizar por Heracles en su guerra con el CDFC. Lo suscribo totalmente.

Óscar Hurtado

Complejidad	••••	Calidad
Ambientación	•••	3
Calidad/precio	•••	

Nacional



Magia Céltica

Greg Stafford y Sam Shirley. Joc Internacional. Marzo de 1994. Suplemento de magia para Pendragón. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 47 páginas. 1000 ptas.

He aquí los únicos capítulos que la cuarta edición americana de *Pendragon* aporta a *Pendragón* y *Caballeros Aventureros*.

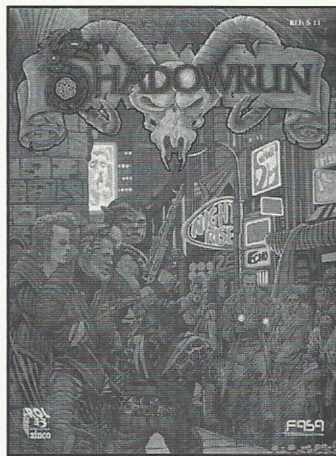
Aunque se recuerda que *Pendragón* es un juego sobre caballeros, se permite crear siete clases de magos: Druida, Bardo, Encantadora, Bruja, Sacerdote, Monje y Fraile, con su objetivo: la Intuición, y nuevas habilidades.

La magia lleva tiempo, pues preparar el más pequeño de los conjuros ocupa como mínimo una semana; uno poderoso son fácilmente veinte semanas de preparación o de sueño posterior (¡o de tiradas de envejecimiento!). En el momento de ejecutarlo, se recolecta Fuerza Vital (tirando varios d20) hasta un límite determinado por los rasgos religiosos; conviene conjurar en ciertos lugares con poder. Si se recolecta suficiente y se pasa una tirada de Talento mágico (hay 19 distintos), el conjuro tendrá éxito. La magia exige rituales y es muy lenta, salvo en el caso de los talismanes, su forma más rígida. Hay descritos numerosos lugares de poder, conjuros, casuística y explicaciones. Buena simulación de la magia artúrica: poderosa, ligada a ciertos lugares y al mundo de las hadas, y poco usada, dados los sacrificios a que somete a los magos.

La edición sigue la buena línea de *Pendragón*, aunque a excepción de la portada no aporta nuevas ilustraciones, y el texto llega a hacerse denso.

Eugenio Osorio

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●●●	4
Calidad/precio	●●●	



Pantalla para Shadowrun

Tom Down. Ediciones Zinco. Marzo 1994. Pantalla para el director de juego y ayuda para Shadowrun. Pantalla a color, ayuda en b/n. 38 páginas. 1475 ptas.

Ediciones Zinco publica para la segunda versión de Shadowrun la pantalla de DJ. Las ilustraciones de la pantalla (y en general del suplemento) son totalmente pésimas y las pocas que merecen la pena están mal reproducidas.

Las tablas de la pantalla son las imprescindibles para dirigir de forma correcta una sesión de juego, pero ¿por qué las que se refieren a la magia y a la matriz están separadas del resto?, ¿recorte en el presupuesto? La pantalla se completa con un manual de contactos y con troquelados de personajes en cartulina (muy útiles, pero francamente cutres).

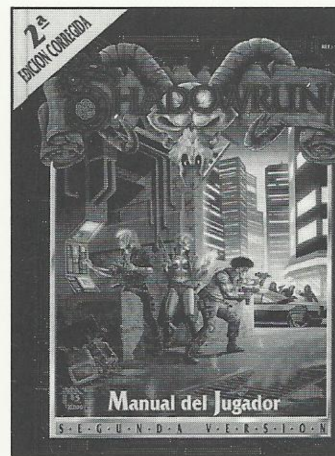
Los contactos y arquetipos del manual están recopilados de ayudas de la primera edición y, si no fuera por la mala reproducción de algunas ilustraciones, serían lo mejor de toda la ayuda. Lo más destacable de los arquetipos y de los contactos son las introducciones que los acompañan.

Las hojas de personaje recopiladas al final del manual (una para cada arquetipo) pueden resultar de gran utilidad tanto para PJ's como para DJ's.

En resumen, una pantalla típica, cuya única utilidad es la de facilitar el trabajo al DJ, aunque la calidad de la edición es floja, con unas ilustraciones de baja calidad.

Enrique Lueches

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●●●	3
Calidad/precio	●●●	



Shadowrun edición corregida

Varios autores. Ediciones Zinco. Abril de 1994. Juego básico. Cubierta a color en cartoné. Interior b/n con 25 páginas a color. 295 páginas. 3750 ptas.

Como ya dijimos en nuestro número inaugural, *Shadowrun* es un juego de rol cyberpunk un tanto especial que se caracteriza por la aparición de nuevas razas y la interpretación de la magia.

Esta segunda edición corregida es sustancialmente similar a la que Diseños Orbitales sacó al mercado en julio de 1993; se nota sin embargo cierto esfuerzo para corregir aquellos detalles que estaban absolutamente descuidados en el original.

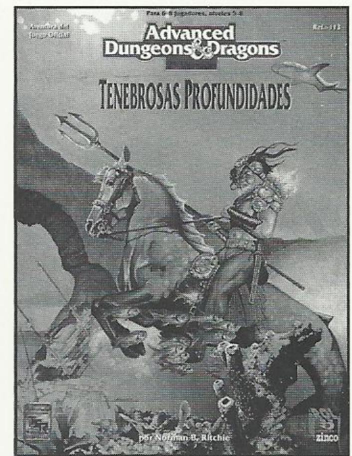
En primer lugar destaca la mejora en la rigidez de la portada, su plastificado y la calidad del papel; asimismo han corregido algunos fallos de traducción, pero desgraciadamente se han olvidado de otros muchos.

De todas formas la principal asignatura pendiente de la edición de Diseños Orbitales no ha sido corregida: las ilustraciones, que compensan el poco espacio dedicado al ambiente en este libro en beneficio de las reglas. Pero tanto el manual de Zinco como el de Diseños tienen un escaneado deficiente, así como una gran cantidad de dibujos suprimidos para conseguir el mismo número de páginas. Siguen cometiendo las mismas barbaridades en cuanto a modificar el cuerpo de la letra y el interlineado.

Por último, hay que reseñar lo que a mi juicio es la principal mejora de esta nueva edición: la rebaja de veinte duros que hacen en el precio, de 3850 a 3750.

J. F. Gamito

Complejidad	●●●●●	Calidad
Ambientación	●	5
Calidad/precio	●●●	



Tenebrosas Profundidades

Norman B. Ritchie. Ediciones Zinco. Abril de 1994. Aventura para AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. XX páginas. 950 ptas.

Aunque la presentación es buena, el contenido desilusiona un poco. La historia se desarrolla bajo el agua, en la ciudad sumergida de Carsall, condenada por el dios Man annan Mac Lir al eterno destierro en el fondo marino debido a la impiedad de sus habitantes.

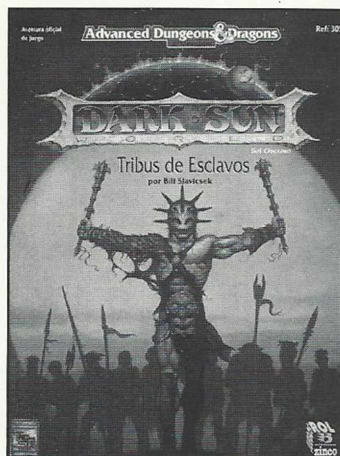
Tan sólo los sacerdotes del templo de este dios han sobrevivido al castigo divino al haber sido transformados en tritones, lo que les permitió continuar su culto a Manannan bajo el agua. La leyenda de una ciudad sumergida llena de riquezas se extendió entre los habitantes de la superficie. Un día, un hombre conocido como Aaron se personó en el templo de Desarius con algunos extraños objetos supuestamente recuperados de la ciudad de Carsall. Tras un alarmante suceso en el templo, desaparece Aaron junto a dos sacerdotes de una manera misteriosa. Los jugadores habrán de investigar y averiguar el paradero de los sacerdotes desaparecidos.

Pensada para 6-8 personajes de niveles 5 a 8, *Tenebrosas profundidades* presenta la ventaja de que no está situada en ningún universo específico, con lo que puede ser fácilmente incluida en cualquier mundo o campaña ya existente. Útil si no tienes ganas o tiempo de preparar tu propia historia, pero los señores de Zinco deberían elegir mejor algunos de sus lanzamientos, porque en general lo están haciendo muy bien. Todo el mundo comete fallos.

Enric Jiménez

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●	2
Calidad/precio	●●●	





Tribus de Esclavos

Bill Slavicsek. Ediciones Zinco. Marzo de 1994. Expansión para Dark Sun (AD&D). Cubierta a color en rústica. Interior bicolor. 95 páginas. 1600 ptas.

Tras una excelente presentación se esconde, mal que nos pese, un contenido bastante mejorable.

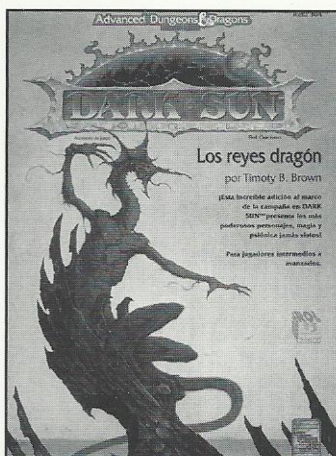
Para empezar, en el capítulo primero se dedican a dar detalles muy superficiales sobre la esclavitud en el mundo de Athas, echándose en falta una explicación sobre la realidad social de los esclavos. Por contra, en el siguiente apartado del libro, te someten a un ladrillo (de más de 50 páginas) sobre ejemplos reiterativos de tribus esclavas: poco originales, mal explicadas, improvisación notable... En fin, todo son defectos en un apartado que es desgraciadamente el núcleo de la expansión. Para rematarlo (al suplemento, no al cliente) incluyen un apéndice sobre cómo crear tus propias tribus: lo único aprovechable de las 1.600 pts., un precio que, dicho sea de paso, es bastante asequible (comparando la cantidad que no la calidad de información).

El libro gira en torno a los ejemplos concretos de tribus esclavas y de los dibujos, que son los que estructuran y dan vida a esta ayuda de *Dark Sun*. Las ilustraciones de Tom Baxa salvan a este producto de Ediciones Zinco, que en conjunto se puede calificar de *pasable*.

Como conclusión, este suplemento merece ser recomendado especialmente para aquellos masters que estructuren sus campañas en aventuras en los desiertos de Athas y no en las ciudades-estado.

Enrique Lueches

Complejidad ●●	Calidad
Ambientación ●●●	2
Calidad/precio ●●●●	



Los Reyes Dragón

Timoty B. Brown. Ediciones Zinco. Diciembre de 1993. Accesorio para AD&D y Dark Sun. Cubierta a color en cartoné. Interior bicolor con 3 láminas a color. 160 páginas. 3600 ptas.

Reyes Dragón cierra una de las brechas en el sistema *AD&D*. Por fin se nos revela la duda *¿y después del nivel 20, qué?* Este libro divide las clases de personaje por capítulos, informándonos de las nuevas habilidades especiales e incluso de los nuevos conjuros que se adquieren con esos niveles legendarios.

Si antes un mago era temido por sus conjuros de nivel 9, ahora tanto magos como sacerdotes podrán alcanzarlos de nivel 10. Naturalmente estos conjuros están orientados a este salvaje mundo de violencia, que se ve reforzado con esta nueva ampliación.

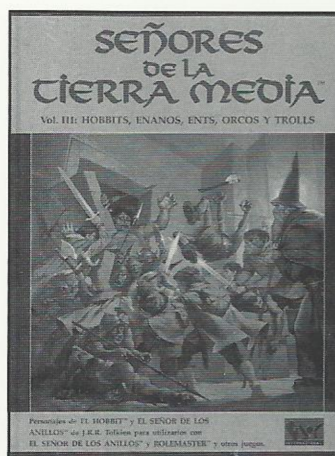
Otro apartado importante es el de los poderes psiónicos, con nuevas habilidades propias de *Dark Sun*.

En lo referente a la ambientación nos desvela el gran misterio de los temidos Reyes Dragón, revelando su secreto de trasformación e informándonos de la situación actual de estos Reyes en sus ciudades particulares. También hay un pequeño apartado de cuentos y leyendas populares en el mundo árido de *Dark Sun*, pudiéndose utilizar como ideas para aventuras o como simples anécdotas dentro de una campaña.

Es, en fin, un suplemento interesante, pero no imprescindible, cuyos dibujos son aceptables, en la línea habitual de la casa.

Miguel Ángel Gil

Complejidad ●●	Calidad
Ambientación ●●●	3
Calidad/precio ●●	



Señores de la Tierra Media 3

Varios autores. Joc Internacional. Febrero de 1994. Suplemento para El Señor de los Anillos. Cubierta a color en cartoné. Interior b/n. 122 páginas. 2500 ptas.

Este volumen habla sobre las razas que quedaron sin tratar en las dos primeras entregas de la serie, como son: hobbits, enanos, ents, orcos, trolls y umlis (una creación de I.C.E.)

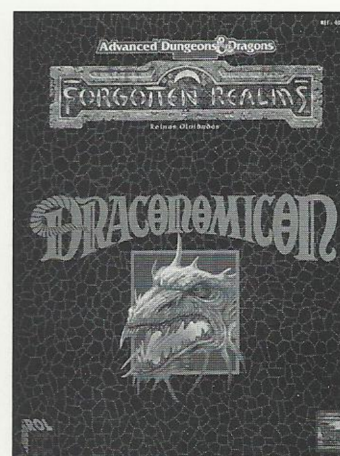
La obra ofrece una relación de personajes más o menos (o nada) importantes de cada raza, entrando en detalle respecto a algunos de ellos y dejando a otros, que son mayoría, enumerados en glosarios donde se indica su nombre y nivel, mas una breve descripción de cinco o seis líneas. También tenemos varias páginas de información sobre cada una de las razas, siendo algunas de estas secciones realmente detalladas.

Este tercer volumen parte, lamentable pero lógicamente, del mismo concepto que sus dos hermanos anteriores y, por lo tanto, tiene los mismos defectos. Quizá el peor, como dijimos en el pasado número, sea el alejamiento de la obra de Tolkien, primero por la reducción de personajes a cifras y descripciones que no encajan con el concepto que se extrae de os libros y, segundo, por la invención de datos que tampoco aparecen en las novelas. Así, se atribuyen cosas que no tienen a los personajes conocidos, o se desarrollan personajes que son meras citas o, peor, que son inventados por I.C.E.

Para los que les hayan gustado los primeros, casi exclusivamente.

Carlos Mas

Complejidad ●●	Calidad
Ambientación ●●	2
Calidad/precio ●●●	



Draconomicón

Varios autores. Ediciones Zinco. Abril de 1994 Ampliación para AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior a dos colores. 128 páginas. 2500 ptas.

La historia introductoria, que abarca desde la creación del primer antecesor directo -el Edraco- hasta la actualidad, cubre toda la información que el árbitro debe conocer, desde las costumbres como el apareamiento, al cuidado de las crías, pasando por el habitat. Muy completa toda la información.

Las creencias religiosas de estos bellos y enigmáticos seres es relatada con una descripción minuciosa, cuidando al detalle la psicología draconiana con vistas a no dejar nada en el aire.

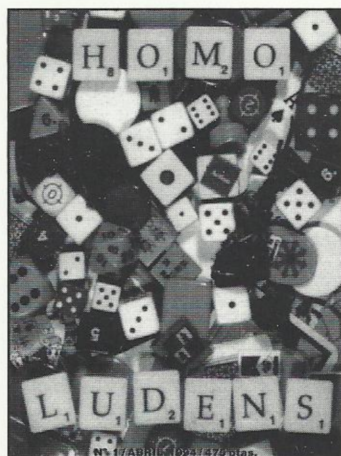
También aparecen nuevas especies, producto de los cruces, como los terribles dragones amarillos, entre otros, capaces de hacer sudar al grupo más aguerrido de aventureros.

La cantidad de información que proporciona el manual llega a posibilitar que un personaje se meta en la piel de un dragón, aunque no sea recomendable, más que nada para el resto del grupo. Se incluyen unas reglas de combate que cubren cualquier tipo de situación en la que estén envueltos estos seres.

Por último, la sección de magia draconiana contiene unos hechizos exclusivos que harán replantearse la situación a más de un «ansioso» que desee hundir su espada en el pecho de estas criaturas.

Gregorio Navarro

Complejidad ●●	Calidad
Ambientación ●●●●	4
Calidad/precio ●●●	



Homo Ludens 1

Editorial Homo Ludens. Abril de 1994. Revista de Juegos. Cubierta e interior a color. 66 páginas. 475 ptas.

La Asociación *Homo Ludens* de Barcelona tiene experiencia en actividades de todo tipo en torno a los juegos formales. Su ideario sería: todos los juegos, de los naipes al rol, tienen dignidad e interés, y además... ¡son divertidos!

Esta revista comparte dicho planteamiento dirigiéndose a un público amplio. Para desmarcarse de la publicación «especializada» ofrece color en sus páginas y artículos tan asequibles como los de un suplemento dominical. Sin embargo, muestra varios errores de novato: una maquetación estilo *Pronto* (con un uso sin gracia de la bicromía), fotografías borrosas igual que la portada, textos que se pierden un par de veces, demasiados errores tipográficos y, recurrentemente, una letra enorme. Tampoco se dan por enterados de noticias antiguas (aún no saben quiénes ostentan los derechos de *Vampiro* y *Shadowrun*). Por contra, los gráficos de apoyo son más que aceptables y disfruta de la sola presencia de cinco anuncios, incluyendo autopromoción.

Sus artículos versan sobre ajedrez, rol, *Fanhunter*, juegos de guerra, solitario, *Blood Bowl*, *Barcode Battler*, cinquillo, *Escrúpulos*, mentiroso, juegos por correo, y go; con secciones de novedades, noticias, baremos, juegos desaparecidos, juegos clásicos y papiroflexia.

Para forofos del rol, no sé. Pero es interesante, me ha enseñado a jugar al go, ciertas reglas que ignoraba del mentiroso... y a ver si conseguimos de verdad que al juego n o se le tenga en un gueto.

Eugenio Osorio

Revista



Dragón - 8 y 9

Ediciones Zinco. Marzo-abril 1994. Revista de juegos de rol. Cubierta e interior a color. 66 páginas. 475 ptas. Mensual.

Bueno, bonito... pero en absoluto barato; este producto de Ed. Zinco se cotiza a 475 pts., pero realmente merece la pena. Lástima quizá del papel tipo «higiénico» que siguen utilizando en la realización de la revista, aunque una presentación tan impecable como la de *Dragón* logra esconder este fallo capital.

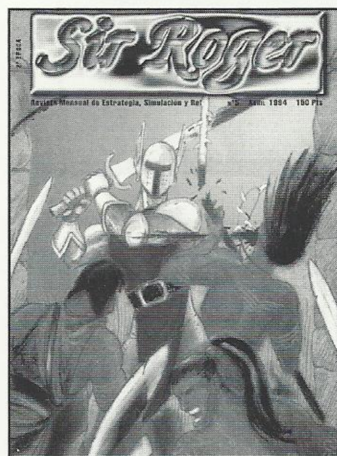
En la sección de artículos del número 8, aparecen tres exhaustivos comentarios sobre como construir un castillo. En cuanto al apartado de módulos destaca una divertida e interesante aventura para *Shadowrun* ambientada en Madrid. Además hay un entretenido módulo para *D&D*, *Rescate*, y una aventura para *AD&D*, quizá un tanto sosa.

En el numero 9, «la revista de rol más vendida del mundo» (tal y como reza en la portada) nos ofrece, como ya es costumbre, su habitual división en artículos, módulos y demás. Con respecto al apartado de módulos, el mejor de todos es una aventura para *AD&D*, donde los jugadores deberán negociar con un dragón desesperado, seguido muy de lejos por otras para *Dark Sun* y de iniciación a *AD&D*.

De las demás secciones sólo es de destacar la *Última Tirada* (reflexiones filosóficas sobre el rol y otras hierbas) y el editorial de Luis Vigil llamando a la colaboración de las demás editoriales. En fin, la revista *Dragón* sigue con el listón de calidad muy alto, incluso con su ritmo de aparición mensual.

Gregorio Herrero

Revista



Sir Roger - 5

Federación de Casas de Juventud. Abril de 1994. Revista de estrategia, simulación y rol. Cubierta a color. Interior b/n. 32 páginas. 150 ptas. Mensual.

Se nota el esfuerzo realizado en mejorar la imagen de la publicación. Desde su salida al mercado no ha habido un número que no haya tenido una inversión en este apartado. Desde la primera portada a dos colores hasta ésta, a todo color, la evolución ha sido considerable, teniendo en cuenta sus pocos recursos en comparación a otras revistas del sector.

Como todos los meses, comienzan con la sección de noticias, que ha ido ganando en entidad y contenido y, aunque algo desordenadamente, te cuentan lo que está pasando con una imparcialidad que es de agradecer en los tiempos que corren.

Pero su fuerte siguen siendo las ayudas y módulos, hacer una revista para que la gente juegue (si les interesa la selección de juegos que tratan).

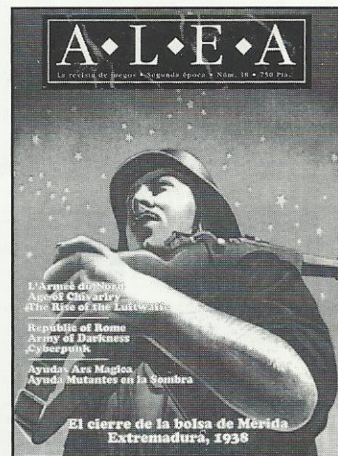
La fe de erratas para *Ars Magica* que incluyen está realizada con una precisión y conocimiento que más parece una tesis doctoral que un comentario sobre un juego.

También incluyen un interesante artículo sobre embarazos, abortos, enfermedades venéreas y métodos anticonceptivos en los juegos fantástico medievales.

Para finalizar dos aventuras, una en el universo de *Star Wars* normalita y otra para *Pendragón* que resultará de interes a los seguidores de la noble caball ería.

Simón de Andrés

Revista



Alea - 18

Ludopress. Febrero de 1994. Revista de Wargames y Juegos de Rol. Cubierta a color. Interior bicolor y color con juego encartado. 64 páginas. 750 ptas. Bimestral.

Interesante el editorial. Hay que reconocer que pone el dedo en la llaga con respecto a un tema que debería ser de obligado interés para todos los aficionados: la falta de organismos o asociaciones de juegos de simulación a un nivel regional o nacional. Este es uno de los puntos flacos tradicionales que soportan los «roleros» en nuestro país estoicamente.

Siguiendo su línea habitual, desmenuzan cuidadosamente wargames de rabiosa actualidad como *The Rise of the Luftwaffe*, *The Age of Chivalry* o *Le Armeé du Nord*. Del primero, el nombre lo dice todo. El segundo se desarrolla en una época muy poco tratada por este tipo de juegos, como es la Edad Media. El último, en cambio, trata el ya consabido tema de Waterloo.

El juego de regalo trata en esta ocasión de *El cierre de la bolsa de Mérida*, que se celebró en el frente del Guadiana a lo largo de 1938. El tono de las fichas ha decaído con respecto al número anterior, y sería recomendable que mejoraran un poco la presentación del tablero en el tono de los últimos meses.

En la parte de rol comentan *Cyberpunk*, el execrable *Fanhunter* y *Space 1889*, un buen juego, pero que está descatalogado.

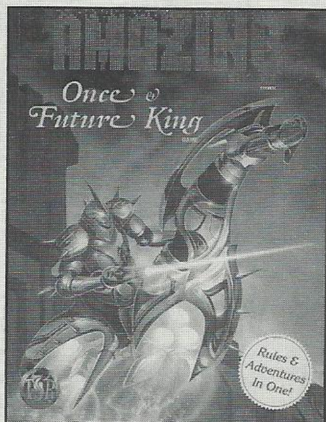
Finalizan con una ayuda para *Mutantes...* realizada por Igor Arriola (de Ludotecnia) que incluye las reglas para el manejo de los ninjas.

Fernando Ibarrutia

Revista

Novedades

Juego del mes



Once and Future King

Jack Barker. TSR. Marzo de 1994. Libro-Universo para Amazing Engine. Cubierta a color en rústica. Interior bicolor. 144 páginas + mapa. $12.95. Inglés.

Once and Future King es un nuevo universo -el quinto hasta el momento- para el sistema de juego *Amazing Engine*, uno de los más originales de los aparecidos últimamente, dejando al margen la división de opiniones existente sobre su calidad. En él encontramos todo lo necesario para preparar y jugar una campaña en un mundo que parece salido del comic *Camelot 3000*.

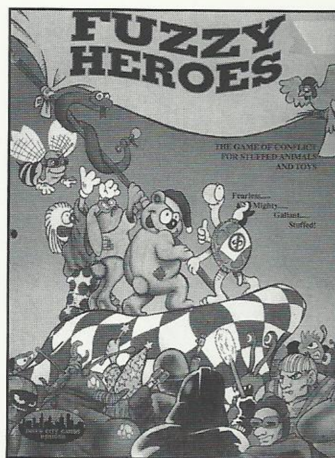
Nos encontramos en el siglo 46 d.C. El hombre ha colonizado la mayoría del sistema solar y lo ha dividido en reinos feudales gobernados por poderosos guerreros. Sobre todos ellos destaca Arturo, regente del Sagrado Imperio Terrestre. Sus seguidores, los caballeros de la mesa redonda, cruzan los espacios interplanetarios garantizando la paz del sistema. Los misteriosos Tecnólogos, entrenados en ciencia y alta tecnología en la escuela de Avalon, ayudan a los caballeros en su tarea. Las ideas morales y éticas de éstos derivan de su devoción a la Theantropía, una compleja organización religiosa que ha mantenido a la humanidad unida durante centurias y que predica la observancia de las siete virtudes esenciales como única arma con la que salir victoriosos ante la envidia, el orgullo o el egoismo. Es un mundo en el que *Merlin* es un programa de inteligencia artificial que reside en la inmensa red de computadoras que une todo el sistema solar. La generación de personajes es muy sencilla y se lleva a cabo de acuerdo con las reglas genéricas para todos los Universos. Podemos elegir entre ser Caballero, Tecnólogo, Acólito o miembro de la Corte (bufón, dama, bardo, noble o paje).

Un elemento a destacar de todo el manual es que no se nos aliena con montañas de información e historia inútil «a lo *Ars Magica*», que queda muy ilustrativo, pero que a efectos de juego embrolla las cosas, encorsetando demasiado la libertad del master para crear su propia visión del universo.

Todo el manual está estructurado muy claramente. La simplicidad, de la que para algunos el juego adolece, para otros es una clave fundamental de su éxito -de momento minoritario. A veces la calidad se aprecia mejor en lo más simple, y este juego es buena muestra de ello.

Rubén J. Navarro

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	•••	4
Calidad/precio	••••	



Fuzzy Heroes

Christopher Clark. Inner City Games Designs. Marzo de 1994. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 80 páginas. $12. Inglés.

Bajo este curioso nombre (Héroes de Peluche) aparece en el mercado este nuevo juego de ambientación un tanto especial.

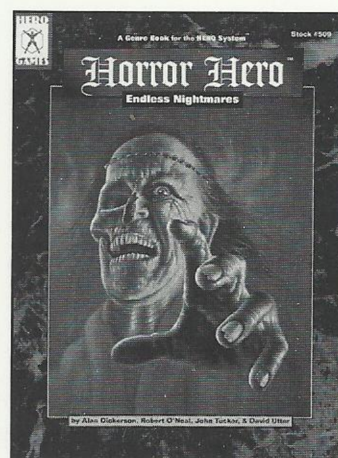
La idea es original, la lucha entre los *héroes de peluche* y los *malvados juguetes renegados* tiene lugar en cada habitación de nuestra casa. En un mundo paralelo al nuestro existe el *paraíso de los peluches*, un mundo feliz donde un día el Rey Ojo decidió dejar de hacer el bien y optó por inmiscuirse en las vidas humanas. La labor de los *héroes* es evitar que estas incursiones tengan éxito.

Desgraciadamente no es un juego de rol, sino de simulación. Cada jugador controla uno o varios peluches/juguetes (reales, por supuesto) en un diorama improvisado en tu habitación; es decir, con almohadas, cojines, sillas, etc.).

Básicamente esto es lo bueno del juego. El sistema es extremadamente simplista, y no parece abierto a muchas posibilidades. De todas formas, teniendo en cuenta que es un juego de edad recomendada a partir de los seis años, no se le puede exigir mucho más. Naturalmente aconsejo la compra a cualquier persona que busque una nueva idea para crear un juego de rol, creo que es lo único salvable de este libro.

Miguel Ángel Gil

Complejidad	•	Calidad
Ambientación	•	1
Calidad/precio	••	



Horror Hero: Endless Nightmares

Alan Dickenson y otros. I.C.E. Marzo de 1994. Ampliación para Champions y Hero System. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 224 págs. $20. Inglés.

Para poder utilizar este libro es necesario disponer del reglamento de *Champions* o cualquier otro juego que haga uso del *Hero System* de Iron Crown Enterprises.

Se detallan todas las posibildades de la lucha entre las fuerzas del bien y las de la oscuridad. Si alguien cree que por tratarse de un juego de superhéroes los protagonistas serán criaturas de la noche, se equivocan. El ambiente logrado es totalmente contrario al de una línea de héroes de terror (como pueda ser la de Marvel Comics) siendo los protagonistas investigadores de lo paranormal con poderes especiales, al más puro estilo de otros juegos del género, como *Chill* o *Kult*.

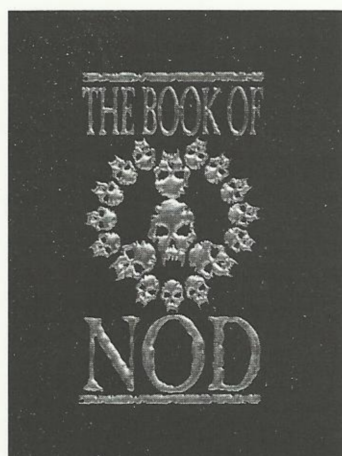
En lo que a reglamento se refiere aparecen nuevas reglas para poderes psíquicos, magia, espíritus y *Stress*, orientadas todas hacia una forma más oscura de ver el mundo.

Como ya sucedía con la aclamada 5ª edición de *Call of Cthulhu*, en *Horror Hero* se nos muestran 3 posibilidades distintas para situar el juego en el tiempo: la Guerra Civil Americana, la época de horror *Pulp* (1900-1945) y, por último, la época actual, las 3 con descripciones de cultos, personajes malignos y su oposición (muchos y muy bien descritos) y una aventura para cada época.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	•••••	4
Calidad/precio	••••	

Importación



The Book of Nod

Sam Chupp y Andrew Greenberg. White Wolf. Marzo de 1994. Suplemento para Vampire. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 134 páginas. $9. Inglés.

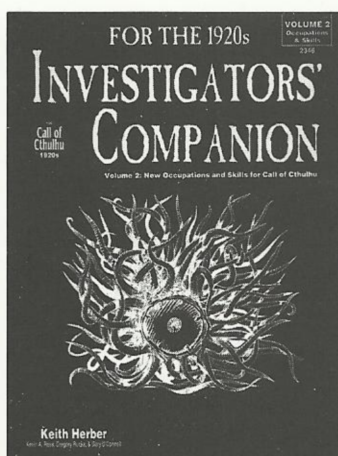
Es de destacar ante todo la original encuadernación, con el título en relieve sobre un fondo negro. El otro atractivo del libro son los innumerables dibujos que recrean de forma envidiable el ambiente tétrico y misterioso que caracteriza a *Vampiro*. Desgraciadamente aquí deben acabar los elogios, ya que este suplemento no llega y por mucho al objetivo al que estaba destinado: dar información suplementaria al narrador sobre los orígenes de los Vástagos. Y es que si en algo se caracterizan los autores de este libro no será por sus dotes narrativas, carencia que se agudiza aún más en un juego que teóricamente es el inventor del sistema narrativo. *El Libro de Nod* resulta lento, pesado, aburrido; soporífero si se quiere oír con palabras más duras, con un estilo que pretende ser original y acaba hundiendo al suplemento hasta los mismos infiernos de los que trata.

En cuanto a la estructura, el libro está dividido en tres bloques: la crónica de Caín (versa sobre Caín y la maldición que pesa sobre él, así como de sus descendientes), la crónica de las sombras (que trata de las normas dadas por Caín y los creadores de los distintos clanes) y la crónica de secretos (que habla de distintas profecías y secretos vampíricos).

Exclusivamente recomendado para adictos a *Vampiro* con mucha pasta y ganas de perder el tiempo.

Gregorio Herrero

Complejidad ●
Ambientación ●●●●●
Calidad/precio ●●
Calidad 1



Investigators Companion (vol. 2)

Keith Herber y otros. Chaosium Inc. Marzo de 1994. Ampliación del reglamento para Call of Cthulhu. Cubierta b/n en rústica. Interior b/n. 64 págs. $10,95. Inglés.

Tercera ampliación de la serie que Chaosium publica ahora para su 5ª edición del manual, tras el *Investigator's Companion vol. 1* y el *Keeper's Compendium*. Aquí se analiza de nuevo la figura del investigador.

Si el primer volumen estuvo dedicado por completo al *background* histórico y social de los Locos Años 20, este segundo trata en exclusiva el propio trasfondo del personaje.

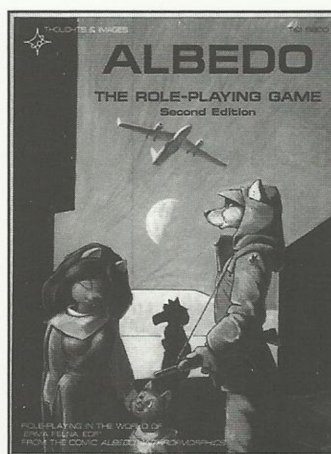
El primer capítulo comienza dando algunos consejos sobre cómo mejorar ciertos aspectos de los investigadores: su pasado, familia, ingresos, etc. Tras esto viene el plato fuerte, pues pasan a ser descritas por completo (con ganancias, contactos, habilidades y una pequeña explicación) casi 160 posibles ocupaciones para los personajes, con unas 130 nuevas. Algunas profesiones conllevan ventajas (un forense no pierde *Cordura* al ver un cadáver) y otras, desventajas.

El segundo capítulo da una visión exacta de cada habilidad para la década de los 20, con algunas nuevas.

Los dos apéndices están dedicados a la investigación en sí: cómo llevar a cabo una buena investigación y los métodos de investigación médica y policial de la época. Aunque no imprescindible para jugar, este manual aportará mucha información a los aficionados a este clásico.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad ●
Ambientación ●●●●
Calidad/precio ●●
Calidad 4



Albedo 2nd. Edition

Craig Hilton y Paul Kidd. Chessex. Diciembre de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 176 págs. $20. Inglés.

La primera edición de *Albedo* apareció en 1988, publicada por Thoughts & Images. Está basado en el mundo de *Erma Felna, EDF*, del cómic *Albedo, Anthropomorphics*, que es una historieta de ciencia-ficción cuyos personajes son animales antropomórficos.

El juego en sí es bastante característico. Quizás uno no se imagina una campaña de ciencia-ficción interpretada por *funny animals*, pero tiene cierto atractivo. Los protagonistas proceden en último término del planeta Arras Chanka, que ha ido colonizando los planetas habitables circundantes. Como en tantas otras ambientaciones de ciencia ficción, tenemos diversas facciones y confederaciones planetarias enfrentadas entre sí.

La generación de personajes recuerda un poco a productos similares, como *Megatraveller* y el sistema de juego se basa en una llamada *Tabla de Comparación*, usando dos dados de seis caras.

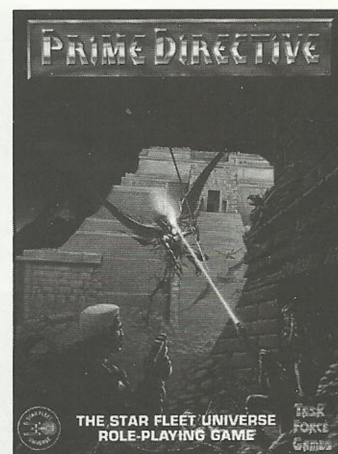
Pero donde sí destaca el juego es en el uso de reglas para las relaciones interpersonales, con características como la *Propia Imagen*. En general, se confía menos en la interpretación que en el uso de tiradas de reacción.

El combate es bastante detallado y realista, con una sección sobre combate entre vehículos muy eficaz.

En general, hay algo en *Albedo* que me hace querer ensayarlo. Quizás sea el uso de un trasfondo y unos personajes tan peculiares. En cualquier caso, interesante.

Ignacio Sánchez

Complejidad ●●●
Ambientación ●●●
Calidad/precio ●●●
Calidad 3



Prime Directive

Timothy D. Olsen y Mark Costello. Task Force Games. Febrero de 1994 Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 192 páginas. $19,95. Inglés.

Task Force Games nos introduce en el excitante universo de *Star Trek*, de la mano de su juego *Prime Directive*. En él, pese a unas leves modificaciones de trasfondo, cada jugador puede tomar el rol de un tripulante de una nave de la Federación, en su eterna lucha contra los Klingons. No obstante, este juego es poco recomendable para los adictos a la acción, pues es muy difícil hacer progresar al personaje a base de disparos. En este universo prima el cerebro sobre el *pulser*.

El libro de reglas contiene extensa información sobre la generación de personajes, incluyendo las diferentes razas, con un gran número de habilidades para los personajes, cuyo objetivo es explorar la galaxia hasta llegar a rincones en los que ningún hombre estuvo antes. El apartado de equipo está detallado minuciosamente.

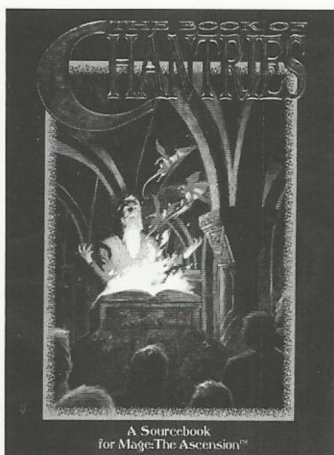
El juego incluye dos escenarios listos para jugar, que harán las delicias de más de un nostálgico que quiera calzarse los leotardos del capitán Kirk.

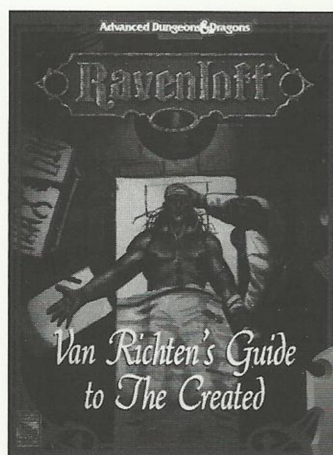
El gran inconveniente que tiene, no obstante, es la falta de reglas de generación de mundos y de combate espacial. Aunque lo primero puede ser facilmente suplido por un árbitro con imaginación y ganas de trabajar, la falta de naves y reglas de combate son, en el mejor de los casos, un descuido imperdonable. En el peor una invitación encubierta a comprar el juego de tablero de la misma casa.

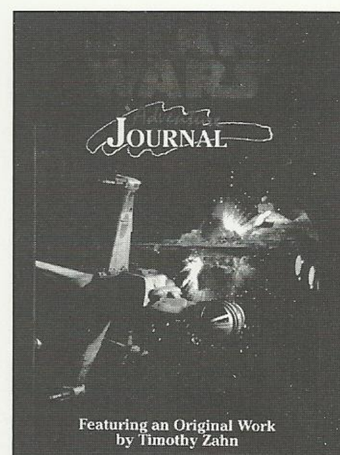
Pablo Juanes Vallejo

Complejidad ●●●
Ambientación ●●●
Calidad/precio ●●
Calidad 2









The Book of Chantries

Steven C. Brown, Phil Brucato, Robert Hatch y otros. White Wolf. Marzo de 1994. Ayuda para Mage. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 184 páginas. $18. Inglés.

Este suplemento para *Mage* pretende describir el hábitat de los magos, los sitios mágicos o mundanos donde viven, estudian, aprenden, y, con frecuencia, mueren: las sedes de sus alianzas (covenants).

El libro comienza con una descripción de la estructura y funcionamiento de los *chantries*. Estos suelen ser lugares poco corrientes, ya que, para empezar, muchos de ellos no existen en el mundo material, aunque estén conectados a él, sino en el Umbra, en los reinos del horizonte, dominios creados con magia y alimentados con la quintaesencia de los nodos, cerca de la barrera entre el Umbra profundo y el cercano, donde la realidad es flexible y las fuerzas de la Paradoja mas débiles; con frecuencia estos reinos son gigantescos y poseen ecosistemas únicos, diseñados por los magos fundadores de la alianza.

Prosigue con una descripción de cinco chantries de las tradiciones, empezando con Doissetep (gran acierto), famoso para los que conozcan *Ars Magica*. Sigue con tres construcciones de la Tecnocracia, donde se revela importante información sobre la estructura de las convenciones.

Además se describen dos laberintos nephandi; uno de ellos es la morada de Lo-pan, el mago de Chicago, que se menciona en *Chicago by Night*. No sólo es una de las mejores partes del libro sino que también es muy recomendable para narradores de *Vampiro* cuya crónica se realice en esta ciudad.

El libro se completa con un capítulo dedicado a la creacion de chantries mediante un sistema de puntos, pero es más bien confuso y poco realista. Hay también una aventura muy corta y bastante mala y una página de erratas para el manual base de *Mage*.

En conjunto el libro es bastante aceptable, está lleno de buenas ideas, pero no han sido desarrolladas con la brillantez característica de White Wolf; comparado con *Chicago by Night* y productos similares, no está a la altura. Es un buen producto, pero no excepcional; es, sin embargo, muy útil para los narradores de *Mage*, pues en su interior están las reglas sobre el uso de laboratorios, de cómo despertar nodos y de cómo saquearlos, y de cómo construir los reinos del horizonte, entre otros datos clave que faltan en el libro base.

Por cierto, un *chantry* es una capilla financiada por, o para, una persona a fin de que se realicen misas en su memoria. La verdad es que no sé que tiene esto que ver con los magos (o con los vampiros Tremere), por eso no he intentado traducirlo. Quizá en este caso los autores eligieron mal el término.

Gonzalo Martínez

Complejidad	•••	Calidad
Ambientación	•••	3
Calidad/precio	•••	

Van Richten's Guide To The Created

Varios autores. TSR. Abril de 1994. Suplemento para Ravenloft. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 96 páginas. $12,95. Inglés.

De golems, frankensteins, sangre y esas cosas...

Esta importante recopilación, es esperada desde hace tiempo por los seguidores de *Ravenloft* y ha visto retrasada su salida en reiteradas ocasiones.

Con este suplemento no se hace sino ahondar más aún en lo que es la principal carencia de lo que en su tiempo quiso ser uno de los productos estrella de TSR. El déficit de una ambientación creíble, intentando trasladar los exitosos productos de terror y misterio que han publicado varias editoriales de la competencia, a un mundo medieval y con el lastre de utilizar un sistema semiheroico como el de *AD&D*.

Se extienden en noventa y tres páginas con diversas elucubraciones, teorías y efectos de estas en el juego, sobre los golem y todo lo que a ello se refiere. Se equivocan al intentar dar originalidad y cierta altura a este producto sólo mediante los golems de carne. Queriendo ser innovadores han acabado defenestrando lo que se según la propaganda anunciaba ser un nuevo rumbo en el mundo de *Ravenloft*.

Para que no sean todo críticas, y no por otra causa, se puede añadir que ciertos aspectos del traslado de cerebros de un coco a otro son de una calidad aceptable.

Altamente recomendado en casos de insomnio.

Gregorio Herrero

Complejidad	•••	Calidad
Ambientación	•	2
Calidad/precio	••	

Star Wars Adventure Journal 1

Varios autores. West End Games. Febrero de 1994. Ayuda para Star Wars. Cubierta a color en rústica. Formato Libro. Interior bicolor. 286 págs. $12. Inglés.

Esta ayuda es en realidad una revista, editada en formato de libro, que sale con vistas a satisfacer las ansias de todos los fans.

El libro se inicia con una entrevista a Timothy Zahn, creador de la estupenda trilogía de novelas publicada en español por la editorial Martínez Roca. En ella se cuentan las experiencias y problemas que tuvo al escribirla, y qué sucesos fueron los que le llevaron a la creación de cada personaje. Tras ella hay un relato breve, protagonizado por uno de ellos, Talon Karrde, que incluye las estadísticas de los que intervienen, pudiendo jugarse como si fuera una aventura.

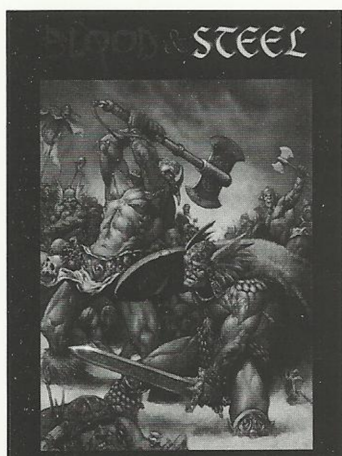
Hay en total diez soberbias historias preparadas para jugar, incluyendo una en solitario, variando en complejidad, objetivo y ambientación. Para un árbitro medianamente bueno, no sería difícil construir nexos entre ellas y hacer una campaña. Para este fin pueden ser muy útiles las dos ayudas que contiene: una de un peligroso pirata que con la ayuda de su robot y la de una intrépida contrabandista se dedica a robar a todas las naves del sector. La otra es la de una tienda donde se pueden comprar los objetos y animales más extraños de la galaxia conocida.

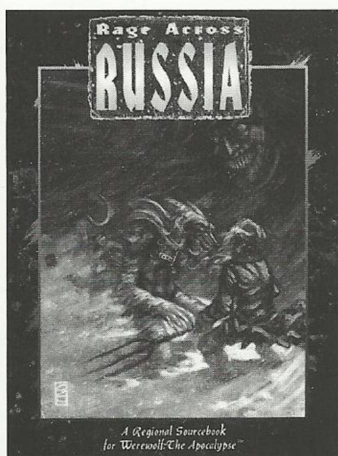
En resumen, una ampliación imprescindible, a la que se ha de suscribir todo buen admirador de la galaxia de la Fuerza.

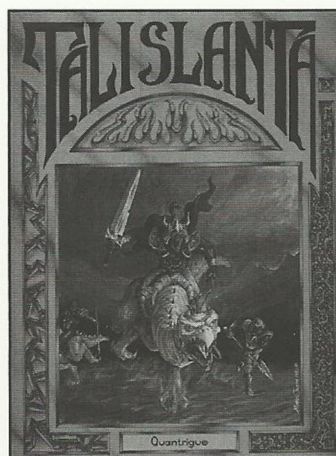
Jonathan Dómbriz

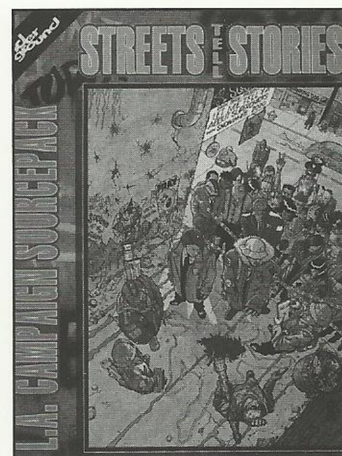
Complejidad	••	Calidad
Ambientación	••••	4
Calidad/precio	•••••	











Blood and Steel

Bryan Mystul. Mayfair Games. Enero de 1994. Ayuda para D&D y AD&D. Caja. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 64 páginas. $25. Inglés.

Con una increíble presentación y un excepcional acabado, aparece ahora la última entrega de la serie Role Aids. El tema a tratar es el combate, que, a juicio del autor, se ha convertido en algo sin encanto en *D&D* y *AD&D*. Esta ayuda pretende solucionar este problema. Y de hecho lo resuelve con creces.

En la primera parte del libro nos proporcionan nuevas ideas para las especializaciones de las diferentes armas, así como expanden los conceptos de fuerza y destreza dentro de la clase de personaje del guerrero. Si a esto sumamos un estupendo sistema de combate cuerpo a cuerpo y unas cuantas tablas de críticos (que tanta falta le hacen al *AD&D*) obtenemos un resultado mas que recomendable. Pero lo bueno sólo acaba de empezar, ya que seguidamente se nos ofrece la posibilidad de crear cinco nuevas clases de personajes (todos de temática guerrera) y unas cuantas armas mágicas.

Con todo, la auténtica ayuda para incrementar el realismo y la emoción en los combates se encuentra en una serie de cartas de lucha de fácil comprensión y gran jugabilidad. Gracias a estas un ataque no se reduce a tirar el consabido d20, sino que se trata de una serie de movimientos bastante mas complejos y, sin embargo, fáciles de aprender.

Luis Herrero

Complejidad ●●	Calidad
Ambientación ●●	4
Calidad/precio ●●●	

Rage across Russia

David Key y George Neal. White Wolf. Febrero de 1994. Ampliación para Werewolf. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 128 páginas. $15. Inglés.

Pocos módulos han sido creados con tanto esmero y cu idado como este. Los autores se han esforzado por desarrollar una descripción exhaustiva y detallada del pueblo ruso, sus usos y costumbres, y adaptarla junto con su historia a su universo gótico-punk.

Los Garou, y en especial los Silver Fangs, han gobernado en la Tierra Madre desde el principio de los tiempos logrando mantener a raya a los servidores del Wyrm hasta el advenimiento de la Revolución en 1917, en que un concilio de vampiros Brujah se hizo con el poder. Desde entonces, y hasta ahora, los Lupinos han luchado por conservar la vida. Orgullosos como buenos rusos, se negaron a pedir ayuda a otros licántropos del extranjero, y se encuentran ahora con vertidos tóxicos en cada rincón de su patria, centrales atómicas por doquier, y a los Black Spiral Dancers hostigándoles sin tregua. Para colmo de males hay un nuevo enemigo en las sombras cuya identidad se desconoce.

Los Garou no saben que hacer, pero, mientras va cilan, la entrada en la Umbra se va haciendo cada vez más difícil, y son incapaces de crear puentes de luna que sal gan de Rusia. La pregunta flota en el aire: ¿Es éste el apocalipsis?

Este modulo, que puede ser adaptado para *Vampiro*, es de extremada complejidad, y debería ser jugado por personajes de rango alto, ya que las probabilidades de perecer en él son sangrientamente altas.

Fernando Ibarrutia

Complejidad ●●●	Calidad
Ambientación ●●●●●	4
Calidad/precio ●●●	

Quantrigue

Stephan M. Sechi y Tony Herring. Wizards of the Coast. Enero de 1993. Aventura para Talislanta. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 64 páginas. $ 9.95. Inglés.

Stephan Michel Sechi es creador entre otros del divertido *Pandemonium* (juego comentado en nuestro número uno) e iniciador de la línea *Talislanta.*

Bajo una apariencia bastante simple (podrían cambiar de ilustrador) se esconde una aventura muy interesante y que puede dar mucho de sí a un grupo de aventureros que ponga un mínimo de interés. *Quantrigue* combina elementos de los cinco estilos de campaña comúnmente usa dos en el juego *Talislanta* (aventura mercenaria, saga épica, picaresca, mercantil o de exploración de lo desconocido), permitiendo a master y ju gadores decidir cuál de los elementos prefieren enfatizar durante el transcurs o del juego.

Los jugadores tendran una oportunidad única para visitar el Imperio de Quan, uno de los más extensos y poderosos de las tierras de *Talislanta*, el cual se encuentra bajo dominio Kang desde hace décadas tras la famosa Insurrección Silenciosa. La jerarquía Quan ha sido reducida a simples marionetas cuyos hilos manejan las manos de Rakshan -señor de la guerra Kang- y su ejercito de seguidores. En este módulo se le ofrece a los personajes la posibilidad de unirse a la milicia Kang y viajar al corazón del imperio Quan. Es entonces cuando el juego de palabras que fo rma el nombre de esta aventura toma sentido, pues las intrigas se solaparán sin cesar.

Ruben J. Navarro

Complejidad ●●●	Calidad
Ambientación ●●●	3
Calidad/precio ●●●	

Streets Tell Stories

C. Kubasik & R. Winninger. MGI. Diciembre 1993. Expansión para Underground. Caja a color, con dos manuales en rústica. Interior en b/n. 176 págs. $25. Inglés.

Ante un trabajo de esta calidad merece la pena quitarse el sombrero, ya que tanto el contenido como la presentación son excepcionales.

El complemento queda estructurado de la siguiente forma:

-*Manual de las calles de Los Ángeles*, con capítulos dedicados a los barrios, las organizaciones y la dificultad de la vida en esta ciudad.

-*Manual de historias*, con todas las ideas necesarias para desarrollar aventuras y campañas (especialmente en L.A.), teniendo en cuenta todos los acontecimientos del 2021.

-Fichas con los 16 pnj's más importantes de las aventuras para desarrollar del manual de historias.

-16 hojas a todo color con informaciones para los jugadores.

-Un plano gigante de Los Ángeles y del barrio de Jessep Hill (que será muy frecuentado por los personajes).

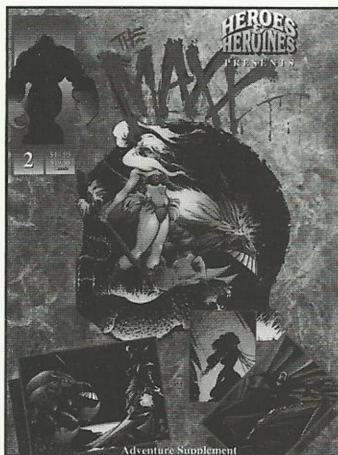
-Un ejemplar del periódico *USA Alive* que, a pesar de parecer anecdótico, contiene información muy interesante referida a las aventuras.

A pesar de no disponer de interiores a color (salvo las 16 láminas) como el manual básico de reglas, el resultado final está sin duda a la altura que los propios editores se impusieron con esta línea, no solamente en lo tocante a presentación, sino también en el contenido, que no defraudará a ningún amante del género cyberpunk en ésta su visión más extremista.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad ●●●	Calidad
Ambientación ●●●●	4
Calidad/precio ●●●●	





Maxx

James E. Freel. Excell Marketing. Febrero de 1994. Aventura para Heroes & Heroines. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 64 páginas. $14,95. Inglés.

Primer módulo para el juego *Heroes & Heroines* (comentado en el número anterior), donde se presentan los personajes de Sam Kieth (reputado dibujante de comic en EE.UU.) dentro de la serie regular titulada *Maxx* publicada por Image.

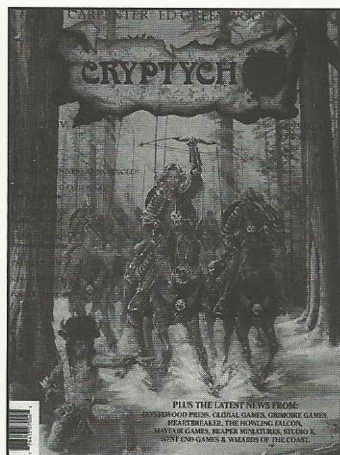
Ya que el personaje de Maxx es de por sí interesante, unir a éste la idea de interpretarlo con el sistema de *H&H* puede parecer del todo acertada. Sin embargo no es así. Nada mas empezar a leer el libro t e encuentras con una nota aclaratoria en la que se te explica que la aventura está ideada para dos jugadores: un ma ster y un amigo que interprete a Maxx, olvidándose por completo de una transformación, dentro del mundo pensado por Sam Kieth, para jugar con un grupo.

Por lo demas, tenemos una presentación algo mas cuidada que en el libro básico sin dejar de ser poco atractiva. Se nota que la compañía que produce el juego ha llegado a un acuerdo con el dibujante, pero éste no ha accedido a realizar m ás dibujos que los ya publicados en los *comic-book*. Así vemos que toda la imagen gráfica son recortes de viñ etas ya editadas en el cómic. Incl uso la portada está hecha a base de recortes. Se nota, y da un aspecto bastante chapucero.

Eso sí, se han preocupado de adaptar las características de todos los *bichos* con los que se relaciona el protagonista. Flojo, flojo.

Luis Herrero

Complejidad	●	Calidad 2
Ambientación	●●●	
Calidad/precio	●●	



Cryptych - I/IV

ILM International Inc. Enero de 1994. Revista de juegos de rol. Cubierta a color. Interior b/n. 96 páginas. Bimestral. $2,95. Estados Unidos. Inglés.

A partir de este mes iniciamos un nuevo apartado dentro de ésta sección. Aquí reseñaremos una o dos revistas, dependiendo del espacio que dispongamos cada mes, intentando dar un espectro lo mas amplio posible de las publicaciones que se pueden encontrar allende nuestras fronteras.

Esta revista está distribuida por Wizards of the Coast, editores de *Magic: The Gathering* y, aunque cuenta con varios artículos de esta casa, hace un tratamiento abierto de las otras editoriales del medio.

People talk es una sección, que suele contener entrevistas. En esta ocasión a John Carpenter, director de cine y a Ed Greenwood, el creador inicial de los *Reinos Olvidados* entre otros.

También hay artículos como: *AK!*, análisis etimológico de palabras usadas comúnmente en las partidas; *Money for Nothing* sobre el coleccionismo de comics; *The Sorcerer's Apprentice*, nuevas cartas y como construir tu baraja en *Magic: The Gathering*™ y por último *From the Gaming Tables*, bastante parecido a nuestro *probando juegos*, en el que se analizan seis juegos.

En su apartado de noticias cuenta con gran información sobre jornadas de juegos y novedades editoriales. Todo esto maquetado de forma caótica, de tal manera que para encontrar algo casi hay que leerse completamente la revista.

Pedro Benito

Revista

INTERPRETACIÓN DE LAS RESEÑAS

En cada número de la revista, reseñaremos todos los juegos de rol y suplementos que se publiquen en España y los mas importantes (a juicio de la redacción) publicados en Estados Unidos, Inglaterra y Francia.

Para que podáis obtener el mejor partido de estas reseñas y el criterio que hemos seguido, aquí os ofrecemos una explicación de los términos utilizados.

Ficha técnica

En la cabeza de cada reseña (debajo de la ilustración de la portada) va indicado por este orden: Autor o Autores, editorial, fecha de aparición, descripción del tipo de publicación, presentación, número de páginas, precio de venta al público e idioma (para el caso de que no sea el castellano).

Complejidad

Entendemos complejidad como el esfuerzo que el lector deberá realizar para poder jugar o dirigir el juego o suplemento en toda su extensión. Un ejemplo de juego sencillo sería D&D Básico y uno de juego complejo sería Rolemaster. Debemos hacer hincapié en que, en este apartado, una calificación alta no significa necesariamente que el juego sea mejor; sencillamente que es más complejo. A la inversa, la calificación baja no siempre negativa; sólo indica que es un juego muy sencillo.

- ● Muy fácil
- ●● Sencillo
- ●●● Normal
- ●●●● Difícil
- ●●●●● Complicadísimo

Ambientación

El grado en el que se describe el trasfondo donde tiene lugar el juego, así como la cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco de acción del juego en cuestión.

- ● Mala
- ●● Floja
- ●●● Normal / buena
- ●●●● Muy buena
- ●●●●● Obra maestra

Calidad / precio

Evidentemente, la relación entre la calidad del producto y su precio. Por ello es muy posible que un buen material, aunque caro, no tenga una buena relación calidad/precio, o que un juego mediocre con precio bajo tenga aquí una buena calificación.

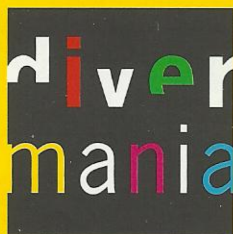
- ● Muy mala
- ●● Regular
- ●●● Correcta
- ●●●● Muy buena
- ●●●●● Perfecta

Calidad

Ésta es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. Esta calificación NO es la media de las tres anteriores; es independiente. Un juego con un 1 sería malo de solemnidad y uno con 5, una obra maestra.

- ● Malo
- ●● Regular
- ●●● Normal / bueno
- ●●●● Muy bueno
- ●●●●● Obra maestra

¿"Pasar de todo" o divermania?



Saló de l'oci

12, 13, 14 y 15 de mayo '94

Maquetismo y modelismo | Juegos | Ludótica | Coleccionismo





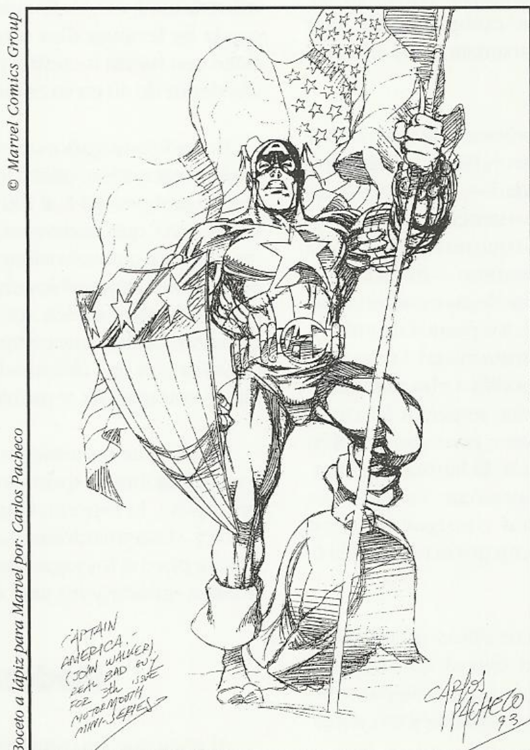






Análisis

por Gonzalo Martínez



© Marvel Comics Group

Boceto a lápiz para Marvel por: Carlos Pacheco

ROL CON SUPERPODERES

El género superheroico es una de las ambientaciones clásicas del rol. Sin embargo, hasta ahora no se ha publicado en España ningún juego de este ambiente. Este artículo pretende paliar la falta de información existente. Desgraciadamente todos los juegos comentados están en inglés.

Jugar a ser extraordinario es la base de muchos juegos de rol. Y es que, ¿quién no ha deseado alguna vez ser capaz de hacer lo imposible? Nadie, creo; es por eso, al menos en gran parte, por lo que los juegos de rol son tan populares.

Los juegos de rol de superhéroes utilizan este atractivo hasta su último extremo; sin embargo, no son los únicos juegos de rol que lo hacen. Al empezar a escribir este artículo intenté definir rápidamente lo que es un juego de rol de superhéroes y me encontré con un problema curioso. No podía trazar una línea clara entre los juegos que debían considerarse de superhéroes y los que no, pese a la abundancia de superpoderes de los personajes. La respuesta, naturalmente, es que un juegos es de superhéroes cuando el director de juego y los jugadores deciden que lo es; por ejemplo *AD&D*, *Rifts*, *Torg*, *GURPS Psionics* e incluso *Werewolf* pueden centrarse en la realización de grandes proezas heroicas fácilmente y por tanto pueden considerarse de superhéroes.

Pero hay juegos que an uncian en sus portadas ser juegos de superhéroes y que se han escrito específicamente para o perarcomo tales.

En este artículo pretendo revisar con cierta profundidad tres de estos juegos. He elegido los que mejor conozco, y no pretendo afirmar que estos sean los mejores, (ni que dejen de serlo); pero sí creo que son lo suficientemente representativos.

Marvel Superheroes

Este juego es el más antiguo de los que voy a comentar. La primera versión, que era muy simple, apareció en 1984. Una segunda versión, llamada *Marvel Superheroes Advanced*, apareció en 1986 y expandió el juego haciéndolo más sofisticado y completo. En 1991 apareció la última versión llamada *Marvel Superheroes Basic*, cuya complejidad es intermedia. La compañía que editó el juego fue TSR. El autor de las tres versiones fue Jeff Grubb, un autor bien conocido, que ha escrito docenas de productos de gran calidad para la misma compañía (*Forgotten Realms* y *Spelljammer* por ejemplo).

Marvel Superheroes es un juego sencillo; la primera versión estaba diseñada para jugadores principiantes, sin experiencia en juegos de rol; la edición avanzada es algo más complicada, pero sigue siendo relativamente simple.

Para jugar se usan dos dados de diez caras para obtener resultados de 1 a 100, y una única tabla para resolver todas las acciones.



© Marvel Comics Group

Personajes

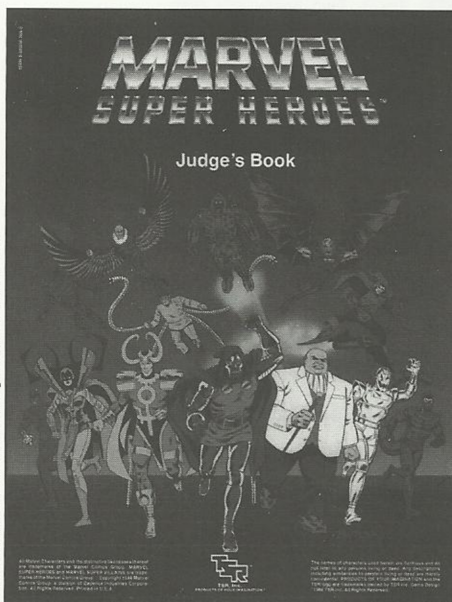
Como el juego está basado en los comics Marvel, todo el sistema está repleto de terminología y referencias a los mismos; así pues, existen cinco tipos de superhéroe según su origen: humanos alterados, mutantes, robots, alienígenas y usuarios de alta tecnología. En la creación de personajes presentada en el libro del jugador, cada tipo tiene ciertas ventajas y desventajas; por ejemplo, el héroe tecnológico es más inteligente y tiene más recursos que los demás, pero tiene peores atributos físicos; al mutante le resulta más difícil ser popular, pero tiene más poderes.

El sistema de creación de personajes, que está muy basado en el azar, puede dar lugar a personajes con grandes diferencias de poder, a que los jugadores acaben con personajes que no les gusten, o combinaciones de poderes peculiares, por no decir absurdas. Aunque esto es muy relativo, por ejemplo, conozco el caso de un humano alterado con gran fuerza y agilidad, un sexto sentido que le avisa del peligro y unas armas que le permiten paralizar a sus oponentes a distancia; evidentemente me refiero a Spiderman, lo que demuestra que cualquier combinación de poderes es válida si se tiene suficiente imaginación. Pero un director de juego avezado (llamado juez en M.S.H.) puede prescindir del sistema de creación de personajes y dejar que los jugadores los creen como quieran (dentro de los límites que él mismo imponga, por supuesto). Alternativamente se pueden usar personajes de los comics; en la caja del juego avanzado vienen docenas ya preparados y hay suplementos de datos, (*Sourcebooks* les llaman), como para llenar un estadio de fútbol con éstos. Además no es muy difícil figurarse las características de los personajes de los comics; en el manual del juez hay unas tablas comparativas muy ilustrativas con las características de muchos superhéroes famosos.

Hablando de características, cada personaje tiene siete primarias, cuatro físicas: *fighting*—lucha—, *agility* —agilidad—, *strength* —fuerza— y *endurance* —resistencia— y tres mentales: *reason*—razón— (que no es inteligencia sino conocimiento), *intuition* —intuición— y *psyche*—psique. La suma de las características físicas es la salud inicial, los puntos de vida, y la de las mentales el *karma* inicial. Los puntos de karma sirven para modificar las puntuaciones de los dados y para incrementar las características de los personajes, pues son también los puntos de experiencia. El karma se gana y se pierde según el personaje vence o es vencido por supervillanos, consigue detener o falla en detener crímenes y por el rol que hace el jugador.

Hay otras dos características secundarias: los recursos (que es el dinero que tiene el personaje) y la popularidad, que sirve para que la gente haga caso al héroe y le ayude en ciertas situaciones.

Por último hay tres habilidades especiales: los poderes (que trataré luego), los talentos, que son pericias que el personaje tiene y que en ciertos casos le dan una bonificación en la tabla de resultados, y los contactos, que sirven para conseguir con facilidad información, material e incluso recursos adicionales, para el personaje.



Libro del Master de Marvel Superheroes Avanzado

Sistema

Todas las características y poderes tienen un rango, un número (que suele ser del 1 al 100) y un adjetivo correspondiente, una palabra descriptiva que aparece con frecuencia en los comics (excelente, increíble, asombroso, sobrenatural, etc...). Por ejemplo, de un héroe capaz de levantar diez toneladas se dice que tiene una fuerza increíble y tendrá un numero alrededor de 40 en su característica de fuerza.

Cuando un jugador quiere que su personaje realice una acción, utiliza los dados para obtener un numero del 1 al 100 y consulta la tabla en la columna que corresponde al adjetivo de la característica que está utilizando el personaje; hay cuatro resultados posibles, el más bajo suele ser un fallo y los otros suelen ser distintos grados de éxito. A veces hay que comparar la característica utilizada con una dificultad fija y puede haber éxitos automáticos, y problemas imposibles.

El combate se resuelve igual y hay reglas para maniobras especiales que dan muchas opciones y la espectacularidad propia de los comics. (Estas maniobras se pueden introducir poco a poco si los jugadores son novatos o se pueden ignorar y no usar en absoluto.)

Poderes

Al igual que las características, los poderes tienen rangos definidos por un número y un adjetivo; la descripción de su funcionamiento suele estar abierta a la interpretación del director de juego; esto, lejos de ser un problema, da lugar a una gran personalización de los personajes inventados, lo cual es uno de los mejores atributos del juego. Otro gran acierto es la posibilidad de que se puedan crear maniobras nuevas con un poder; esto consiste en la adquisición de nuevos poderes, relacionados con los anteriores, que se adquieren de manera gradual (gastando karma) y simula la evolución de los poderes del personaje de una manera muy efectiva.

Hay un suplemento para el juego, el *Ultimate Powers Book* (algo así como el libro definitivo de los poderes), que explota la versatilidad del sistema de poderes al máximo, incluyendo varias tablas opcionales de rangos y áreas de efecto y unos 300 poderes nuevos; aunque no es necesario ni mucho menos para jugar, sí es recomendable utilizarlo.

Puntos débiles

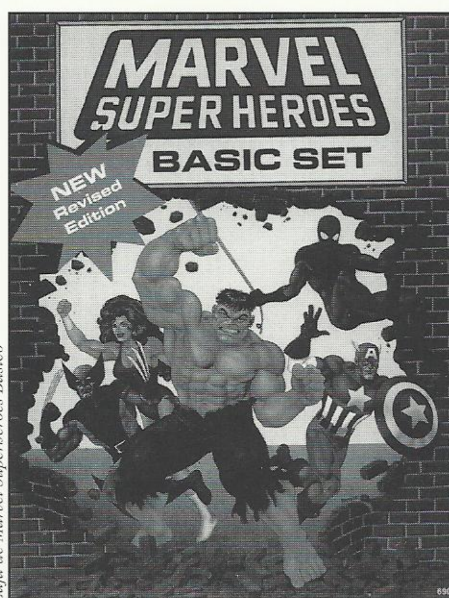
Hay algunos importantes. Para empezar, hay una notable falta de realismo en el sistema, aunque esto es lógico en un juego de superhéroes; aún así, encuentro irritante que un humano típico tenga 24 puntos de salud (de las cuatro características físicas a seis, el rango

típico), que una pistola sólo haga seis puntos de daño y que en una hora el humano se recupere totalmente; estas reglas ayudan a mantener a los héroes (y a los villanos) en pie, pero dan lugar a situaciones un tanto absurdas que pueden destruir la atmósfera del juego si el director de juego no tiene cuidado.

El segundo defecto importante es que la orientación del juego está totalmente centrada en la acción, dejando la interpretación como algo secundario. Aunque esto es típico de muchos sistemas antiguos, (sobre todo de los de TSR) no puedo evitar quejarme, pues cualquier persona que se inicie en el rol con juegos de este tipo puede perderse alguna de las mejores partes de la diversión.

El tercer defecto grave es la ausencia de buenas aventuras y escenarios; los últimos suplementos y módulos eran, básicamente, listas y listas de las características de personajes de los comics (sobre todo mutantes). Las mejores aventuras se publicaron hace tiempo; si algún lector está interesado, recomiendo la *MH-9, Gates of What if?*, y la serie *MX, Nightmares of Futures Past*, sobre todo el primer y tercer módulo (de los cuatro).

El cuarto problema es la enorme cantidad de experiencia (karma) necesaria para mejorar un personaje; a menos que el director de juego sea muy generoso, los personajes jugadores están condenados a mejorar muy lentamente. Aunque esto no tiene porqué ser malo (después de todo los superhéroes ya son poderosos por definición), los jugadores pueden sentirse frustrados si están acostumbrados a otros juegos donde mejorar el personaje es algo habitual y rápido.



Caja de Marvel Superheroes Básico

Por último debo advertir que no ha salido al mercado ningún producto de M.S.H. desde hace meses y algunos datos indican que TSR ha perdido interés en el juego y está dejando caducar la licencia.

Conclusión

Marvel Superheroes es un juego sencillo pero versátil, adecuado tanto para principiantes como para veteranos, aunque quizá estos últimos quieran modificar las reglas un poco. Hay un problema para encontrar buenos suplementos, pero no es tan grave porque los comics Marvel están llenos de ideas que se pueden adaptar fácilmente y seguramente al director de juego no le resultará difícil conseguirlos.

GURPS Supers

Cuando me enteré de que Steve Jackson Games iba a publicar un juego de superhéroes con el sistema GURPS no pude sino sorprenderme y sentir incredulidad; me resultaba inconcebible que el sistema de rol más realista (con mucho) que conozco (y conozco muchos) pudiera adaptarse a un juego de superhéroes.

Pero una vez tuve en mis manos el manual de *GURPS Supers* mi incredulidad dio paso a la admiración. Hay que admitir que Steve Jackson Games tiene entre su personal a unos profesionales de primera. Sin cambiar ninguna regla del manual básico de la tercera edición y añadiendo sólo unas pocas, sutiles y perfectamente lógicas, el autor consiguió crear un juego perfectamente integrado en el sistema *GURPS* y convincente como juego de superhéroes.

El autor del libro es Loyd Blankenship, quien también escribió *GURPS Cyberpunk* entre una edición y otra del *Supers*. La primera edición de *GURPS Supers* fue en 1989, la segunda en 1991. Las dos ediciones son similares; el único cambio importante es que en la primera edición existían grupos de poderes (como en *GURPS Psionics*), y en la segunda edición cada poder tiene su propia pericia.

Personajes

El sistema de creación de personajes es el mismo que en el juego normal, aunque lógicamente se empieza con bastantes más puntos para crearlo. Según el tipo de campaña que se prefiera, recomiendan entre 250 y 1000 (en contraste con los 100 puntos habituales en el

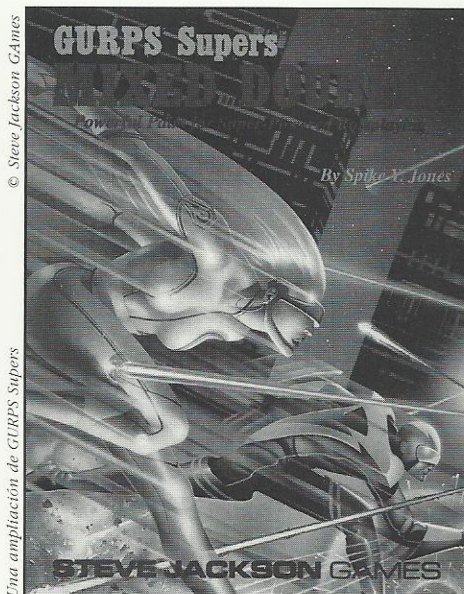
resto de *GURPS*), con hasta 100 puntos en desventajas en vez de 40 para simular los (super)problemas que frecuentemente tienen los héroes de los comics. El nivel que consideran como ideal para una campaña típica de supers es de unos 500 puntos; los personajes hechos como ejemplo para la campaña ofrecida en el libro están hechos así.

También se tratan las ventajas y desventajas vistas desde la perspectiva de una campaña de superhéroes y se ofrecen algunas nuevas, habituales en este tipo de ambiente: identidad alternativa, código de honor de los superhéroes, orígenes inusuales, etc...

Como siempre, algunas de las mejores partes del libro se encuentran en las columnas laterales de las páginas. Nada más empezar el libro, se da un breve repaso a los distintos tipos de superhéroes típicos en todos los comics: el tanque, el lanzador de rayos, el psiónico, el supernormal (sin poderes pero con características y pericias increíblemente altas), el *transformer*, la máquina de pelear, y muchos otros; con comentarios al respecto, muy sugerentes todos. También se dan consejos para elegir nombres apropiados y diseñar uniformes. Cómo crear un grupo de supers; cómo usar magia (se ofrecen varias opciones), y otras informaciones útiles.

Sistema

Hay algunas variaciones respecto al *GURPS* básico, ya que se van a manejar personajes con características muy altas. Así pues, hay reglas nuevas para permitir acciones múltiples por turno para personajes cuyo movimiento sea muy grande; también hay una tabla ampliada del daño que se hace con fuerza muy alta, y una regla que permite usar la fuerza para levantar grandes pesos gastando fatiga (en GURPS la fuerza crece aritméticamente, con lo que sin esta opción sería imposible representar la fuerza de muchos personajes de comic que levantan docenas de toneladas); otras



© Steve Jackson GAmes

Una ampliación de GURPS Supers

reglas cubren todo tipo de situaciones típicas dentro de una batalla entre supers (daños colaterales, salir despedido tras un golpe tremendo, el uso de armas improvisadas como autobuses, farolas, etc).

También hay reglas opcionales para limitar la tasa de mortalidad usual de *GURPS* a niveles más cercanos a los comics.

Otro capítulo se dedica a explicar al director de juego como llevar campañas de superhéroes y le da ideas para aventuras, incluyendo los cruces con otras campañas (por ejemplo el espacio o fantasía). También se da la posibilidad de jugar con villanos y otras opciones interesantes.

Poderes

Para dotar de poderes a los personajes se les proporcionan las superventajas y los superpoderes. Las superventajas funcionan como las ventajas, es decir que se activan automáticamente o siempre están activas. Esto incluye factores como fuerza sobrehumana (que tiene una tabla de coste diferente a la del manual básico), resistencia al daño (que funciona como la ventaja de resistente, pero con niveles mucho más altos), puntos de golpe extra, regeneración, inmunidad al veneno, el poder de crecer de tamaño, br azos extra, y muchas más.

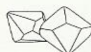
Para ganar algunos puntos extr a se pueden aceptar superdesventajas, como ser particularmente vulnerable a unos ataques o necesitar alguna sustancia cada cierto tiempo para sobrevivir.

Los superpoderes funcionan de una manera distinta; en primer lugar hay que gastar puntos en el nivel del poder, y cada poder cuesta un número de puntos por nivel (como los poderes psiónicos). Pero tener el poder no basta para usarlo; hay que comprar su superpericia correspondiente, que está basada en la inteligencia o en la destreza, como casi todas las pericias normales, aunque usa su propia tabla de costes en puntos. Esta pericia determina cuán bien el pe rsonaje usa el po der.

Cada superpoder y muchas de l as superventajas se pueden personalizar usando mejoras y limitacio nes, las cuales pueden modificar su cos te final. Hay mas de 50 mejoras y limitaciones. Por ejemplo, el poder de lanzar rayos cuesta seis puntos por nivel y hace un dado de daño por nivel; si se c omprara a nivel ocho con la ventaja de área de ef ecto (+50%) y la limitación de que sólo funciona a máxima potencia (-10%), el coste final sería de 68 pu ntos.

Además hay reglas para cre ar nuevos superpoderes, pero son algo vagas y requieren buen juicio por parte del director de juego; afortunadamente las reglas de mejoras y limitaciones permiten una gran variedad de poderes distintos. Aunque no es tan versátil como *Marvel Superheroes*, lo es mas que *DC Heroes*.

También hay un capitulo dedicado a l os aparatos e inventos futuristas o mágicos que

aparecen en tantos comics de superhéroes. Reglas para tenerlos y reglas para inventarlos y, por supuesto, reglas para ser inventor (que es una Superventaja).

Puntos débiles

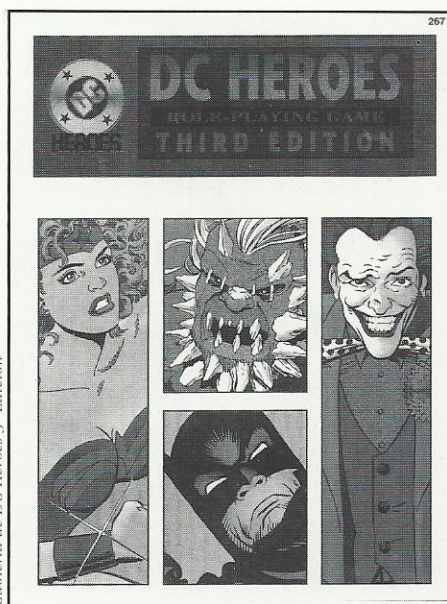
Una de las desventajas de *GURPS* frente al *Marvel* y el *DC* es su carencia de un universo propio apoyado por series de comics con años de tradición. En los últimos capítulos del libro se presenta una campaña propia, sobre la que después se han publicado varios módulos y libros adicionales. Aunque el material es correcto, no puede competir en profundidad y complejidad con los universos de Marvel y DC. Steve Jackson Games también ha publicado, dentro de su línea de campañas autorizadas, *GURPS Wild Cards*, un suplemento para jugar en el mundo de las *Wild Cards*, una serie de libros sobre lo que se llama un universo compartido en un mundo donde existe gente con superpoderes. He leído alguno de los libros (en inglés, pues que yo sepa no se han traducido) y aunque la serie es bastante buena e incluye historias de escritores como Roger Zelazny entre otros, no es un mundo de superhéroes; y aunque, como ya he explicado, todo depende de cómo lo plantee el director de juego, la típica aventura en el mundo de las *Wild Cards* está más cerca de un juego de rol de acción y ciencia ficción con humanos con poderes, que de un comic de superhéroes. Es más parecido a *Shadowrun* y *Mutantes en la Sombra* que a *Marvel* o a *DC*.

Otro problema del sistema, que es común a todas las partidas de *GURPS*, pero que es particularmente molesto en las de superhéroes, es el hecho de que los turnos sean en segundos. Esto impide muchas de las escenas típicas de la acción entre supers, como las frases ingeniosas, los comentarios dramáticos y las maniobras espectaculares. Afortunadamente un director de juego flexible puede reducir el problema, aunque sacrificando la credibilidad de la escena.

El tercer punto débil es que con un personaje jugador de 500 puntos o más, la experiencia que se da en una aventura típica es muy escasa comparada con la necesaria para mejorar sensiblemente el personaje, problema que comparte con *Marvel Superheroes*. Sin embargo, es más fácil de solucionar si el director de juego es generoso.

Conclusiones

Todo el sistema *GURPS* está pensado para jugadores experimentados y con sed de realismo, y es complicado. *GURPS* Supers no renuncia a esas características, (salvo por el mismo concepto de la existencia de superpoderes, por supuesto); pero si existieran los superpoderes, entonces, probablemente, el



Cubierta de DC Heroes 3ª Edición

sistema de *GURPS Supers* sería una aproximación muy realista a ellos. Si esto es bueno o malo, depende del punto de vista y gustos de cada jugador. Yo por mi parte me alegro de que exista.

D.C. Heroes

En muchos aspectos, *DC Heroes* es un juego mucho más ambicioso que *GURPS Supers* o *Marvel Superheroes*. Después de todo, el sistema *GURPS* ya ha sido revisado y probado durante muchos años. Además, al no tener que basarse en ninguna línea de comics, no tiene que intentar adaptarla al juego (lo que puede ser una ventaja pero también un lastre). En cuanto a *Marvel*, aunque es un juego original, intenta ser simple. Representar el universo de los comics Marvel no es tan difícil, pues los autores y editores de la compañía siempre han intentado mantener una continuidad argumental y una constancia en las habilidades de los personajes que hace relativamente fácil su conversión a un sistema de juego. La existencia de una «enciclopedia» del universo Marvel, el *Official Handbook of the Marvel Universe*, simplifica aún más el trabajo.

Pero el universo DC es distinto; por ejemplo, la primera edición de *DC Heroes* [1] (editada por Mayfair Games) salió al mercado en 1985 [1] y en cuestión de pocos meses, la famosa saga de las Crisis en tierras infinitas dejó absolutamente obsoleta toda la información que daba el juego sobre los personajes, así como gran parte de la historia e información general.

La segunda edición del juego apareció en 1989 y era francamente superior a la primera. Muchos de los fallos de ésta se corrigieron y también se resolvieron y aclararon algunos problemas que tenían las reglas (aunque no todos). En esta edición hay un manual de 96 páginas dedicado a historia e información, con las características de más de 200 personajes de los comics DC post-Crisis, incluyendo los mas importantes de la editorial. Pero como sabe cualquiera que lea con cierta asiduidad los comics DC, las historias de los personajes están bajo constante revisión y cambio; quizá esto es necesario para adaptar personajes con 50 años de historia a la época actual, y es cierto que las historias de «nuevos orígenes» suelen ser excelentes, pero una campaña basada en el universo DC puede sufrir un descalabro total debido a estas revisiones. Con los poderes y características de los personajes hay otro problema: son deliberadamente vagas. Por ejemplo, ¿Hay alguien que sepa qué es capaz de hacer exactamente (o incluso aproximadamente), y qué no puede hacer, Linte rna Verde? ¿Qué poderes tiene el Detective Marciano? O ¿Qué fuerza tiene el Capitán Marvel? Yo tampoco. Y creo que la mayoría de los escritores de comics de la DC ni se lo plantean.

Existe una tercera edición del juego, un solo libro de reglas en tapa blanda (las otras ediciones eran en cajas con varios libros y complementos), que apareció a principios de 1993.



Personajes

Para crear un personaje se usa un sistema de puntos similar al de *GURPS*; con estos puntos iniciales se han de pagar los nueve atributos, los poderes, las pericias, las ventajas y la riqueza. Los puntos sobrantes son los puntos de héroe iniciales del personaje.

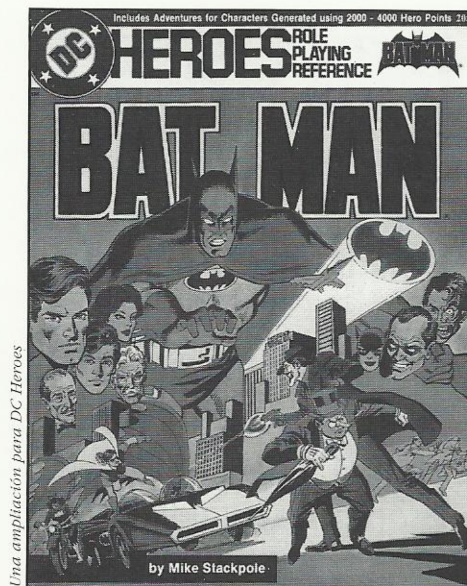
Los nueve atributos se dividen en tres grupos: los físicos, que son destreza, fuerza y cuerpo, los mentales que son inteligencia, voluntad y mente y los místicos que son influencia, aura y espíritu. El primer atributo de cada grupo es el denominado de acción/oposición porque es el que se usa para atacar oponentes y problemas y para evitar los ataques. El segundo atributo se denomina atributo de efecto porque indica la efectividad de las acciones. El tercer atributo es el de resistencia, porque determina cuán bien el personaje puede aguantar el daño (sea físico, mental o mágico), y cuánto puede aguantar.

Los poderes y pericias cuestan más o menos puntos por nivel según lo útiles que sean (en la primera edición todos costaban lo mismo), y además tienen un coste base. Cada poder se paga por separado, aunque se puede abaratar uniéndolo a un atributo; depende cuál, según qué poder sea. Esto sirve para usar el poder siempre al nivel del atributo y pagar menos por él al principio, aunque luego es más difícil mejorarlo.

Las pericias son, en muchos casos, más caras en puntos que los poderes, pero cada una da varias subpericias, y, además, suelen ser extremadamente útiles; también se pueden abaratar uniéndolas a un atributo (por ejemplo, artes marciales a la destreza), y además se puede elegir tomar sólo algunas subpericias y bajar más el coste.

El sistema de creación de personajes también engloba una serie de ventajas y desventajas similares que en *GURPS*, aunque en menor número. Es posible ganar puntos siendo vulnerable a la kriptonita, por ejemplo, o estando obsesionado con la búsqueda de justicia; también se puede ser popular (bonificaciones para influenciar a la gente) o tener reflejos relámpago (bonificaciones a la iniciativa).

Para terminar el personaje, se recomienda escribir una historia sobre él y una descripción sobre su apariencia; esto puede dar algunos puntos extra al jugador si el director de juego es generoso. Por último, se recomienda elegir una motivación para el personaje. Se dan cinco opciones: apoyar el bien, responsabilidad, buscar justicia, amor a la aventura y poder no deseado, las cuales cubren con bastante exactitud las motivaciones de todos los superhéroes que conozco.



Una ampliación para DC Heroes

Sistema

La idea base del sistema son los APs (attribute points = puntos de atributo), una unidad de medida que sirve para todo: peso, distancia, información, tiempo, dinero, etc. Cero APs son, según de qué tipo sean, cincuenta libras, diez pies, un párrafo, cuatro segundos y 25 dólares. Cada AP sobre cero dobla la cantidad (para los de ciencias, podemos decir que usa escala logarítmica); cada uno, bajo cero, divide entre dos; así pues 1 AP de peso son cien libras; cinco APs de dinero son unos 800 dólares; y cuatro días son diecisiete APs de tiempo.

Este sistema permite utilizar números manejables para todas las cosas que pueden aparecer en un comic de DC, desde la fuerza de Superman (que consideran de 25 APs, es decir, que puede levantar unas 750.000 toneladas), a un año luz (cincuenta y cinco APs).. Además, tiene la ventaja de que son fáciles de calcular algunas cosas como el movimiento; por ejemplo, la distancia en APs es igual a la velocidad más el tiempo. Así pues, si Linterna Verde con vuelo 40 tiene que recorrer un año luz, lo hará en 15 APs, aproximadamente un día y medio.

Todos los personajes tienen sus atributos, poderes, pericias y riqueza en APs; también están en APs todos los pesos, resistencia y precios de todas las cosas, las distancias y las dificultades de todos los problemas. Todo.

Para resolver acciones se usan dos tablas de resultados. La primera compara la habilidad de un personaje contra la de otro o un valor fijo decidido por el director de juego, se lanzan dos dados de diez caras y se suman los resultados. Si ha salido un doble, se repite el lanzamiento y se añaden esos puntos al resultado, salvo si es un doble uno la primera vez, que es un fallo automático y a menudo catastrófico. Después se mira la primera tabla para ver si el personaje ha logrado el resultado deseado y cuántos bonos, si es que hay alguno, ha conseguido. El resultado final lo determina la segunda tabla en un numero de APs; por ejemplo, si lo que se pretendía era golpear a alguien, éste es el número de APs de cuerpo que pierde; si se buscaba información, éstos son los APs de datos conseguidos.

El último concepto importante es el de los puntos de héroe, al igual que el karma de *Marvel Superheroes*, estos puntos se pueden usar para mejorar resultados, pero en vez de añadirse al resultado de los dados se añaden a los APs del atributo de acción o el de efecto, mejorando la posibilidad de obtener resultados o la cantidad de resultados obtenidos. Al igual que en el *Marvel* estos puntos se pueden gastar para mejorar el personaje y en este caso es relativamente fácil; y como cada AP adicional añadido a cualquier característica la dobla, el poder de los personajes crece rápidamente.

También hay un capítulo dedicado a explicar cómo ser director de juego de un juego de superhéroes lleno de consejos útiles y bien escrito. Además hay otro capítulo dedicado a la generación de tramas argumentales que resultaría útil en cualquier juego.

Poderes

Nada nuevo por aquí; la lista es muy amplia y se pueden personalizar ligeramente con bonos y limitaciones que hacen variar el coste por AP del poder. Pero no hay mucho margen de maniobra para esas variaciones. Tampoco es nada fácil inventar poderes nuevos. Existen poderes muy versátiles que compensan en parte este problema, pero aún así el sistema es mucho más rígido e inflexible que el de *Marvel* o *GURPS*.

Puntos débiles

El sistema funciona bastante bien casi siempre, pero pueden ocurrir algunas cosas sorprendentes debido a la regla de sumar resultados cuando salen dobles y a la posibilidad de gastar puntos de héroe para incrementar las características; así es teóricamente posible que un humano normal, que tiene 2 APs en todas sus características pueda matar a Superman de un puñetazo, o destruir la tierra de un pisotón.

Otro problema grave son las reglas de inventar cosas. El sistema es muy complicado y da lugar a situaciones absurdas en algunos casos, por ejemplo: como una cámara puede guardar doce APs de información, cuesta al menos doce APs de dinero inventarla (unos 100.000$), lo que resulta poco rentable, por no decir algo peor.

El problema de la campaña oficial lo he comentado al principio del artículo y tampoco es trivial. A menos que el director de juego sea muy hábil, mejor será que se despida de intentar usarla en un juego continuado.

Un último problema, y ya termino, puede ser el hecho de que los personajes mejoran muy rápidamente; si al director de juego no le gusta esto, será mejor que cambie el coste de subir algunas características para que no se le desmadre el grupo; y aunque le guste será mejor que tenga cuidado, pues sus personajes pueden acabar siendo demasiado poderosos para ser manejables sin tomar medidas drásticas (Darkseed ataca todos los lunes y cosas similares).

Conclusiones

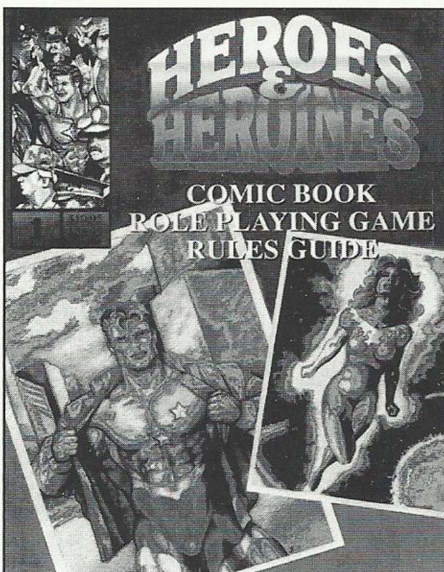
DC Heroes es un juego bastante recomendable tanto para novatos como para veteranos. Las instrucciones son claras y bien escritas y el juego se adapta a todo tipo de jugadores: desde los más roleros a los más belicosos, pasando por aquellos a los que les gustan los enigmas y las historias detectivescas. Tiene algunos puntos débiles, pero no deja de ser un sistema muy bueno.

Sin embargo, al igual que *Marvel Superheroes*, la compañía que ha editado el juego parece haber perdido el interés por él, aunque en el caso de Mayfair han ido ya un poco más lejos y ha anunciado que no va a publicar más suplementos. El futuro del juego es desconocido por ahora. Es una pena.

Últimas palabras

Hay otros juegos de rol de superhéroes que debo mencionar. Yo apenas los conozco y por eso no los he comentado en este artículo. Algunos de estos son:

Champions, de ICE (Iron Crown Enterprises, que también publicó *Rolemaster* y *Middle Earth/Señor de los Anillos*), que utiliza el sistema *Hero* de ICE y mucha gente lo considera el mejor juego de superhéroes que existe.



Cubierta de Heroes & Heroines

Heroes Unlimited de Palladium, que usa el sistema Palladium, que a mí no me gusta, aunque como todo lo que publica ésta editorial está lleno de buena s ideas.

Heroes & Heroines, de Ex cel Marketing, un juego demasiado nuevo que habrá que esperar a ver cómo se desrrolla y que fue comentado en el número tres de esta revista.

Superworlds, de Chaosium, que usa su archiconocido sistema porcentual.

Villains and Vigilantes, de Fantasy Games Unlimited, reputado juego en Estados Unidos, que aquí se ha visto muy poco.

En España hasta ahora no se ha publicado ningún juego de rol de superhéroes (aunque sí de superpoderes); esperemos que esto cambie pronto, ya que no cabe duda de que los españoles somos aficionados a los superhéroes; si no, comics Forum y Zinco habrían desaparecido hace tiempo.

Además, en muchos ca sos los juegos de rol aparecieron por primera vez en España a través de tiendas de comics que los importaban directamente del extranjero. Es lógico suponer que muchos aficionados al rol leen comics de superhéroes y que seguramente les gustaría mezclar sus dos aficiones. Me pregunto cuál será la compañía española que dé el primer paso.

Juegos de ordenador

Ya empieza a moverse el ambiente con vistas a la campaña de verano, la segunda del año en importancia depués de la de Navidad. Ninguna compañía quiere quedarse atras y tienen previsto publicar una verdadera avalancha de juegos.

Arcadia

Los señores a los que tenemos que agradecer *Lands of Lore* e *IndyCar Racing* nos anuncian sus novedades para los próximos meses. Cabe destacar entre ellas la continuación del *Legends of Kyrandia*, con el nombre de *Hand of Fate*. En esta nueva aventura tendremos que evitar la desaparición de la tierra de Kyrandia a manos del malo de turno. Un producto de gran calidad.

Dro Soft

Las novedades para el mes de mayo son: un simulador de combate aéreo ambientado en la 2ª Guerra Mundial llamado *Pacific Strike*.

La tan esperada entrega de la serie Ultima, Ultima VIII, en el que se aprecian algunos cambios, como son figuras más grandes y mejor animadas, y un mundo más pequeño y mejor detallado. Estará totalmente traducido al castellano (voces digitalizadas incluidas) y ocupará alrededor de 30 Mb de HD.

Entre finales de mayo y principios de junio saldrá la versión en CD-ROM de *Privateer*, que incluirá más diálogos y misiones extras.

Erbe

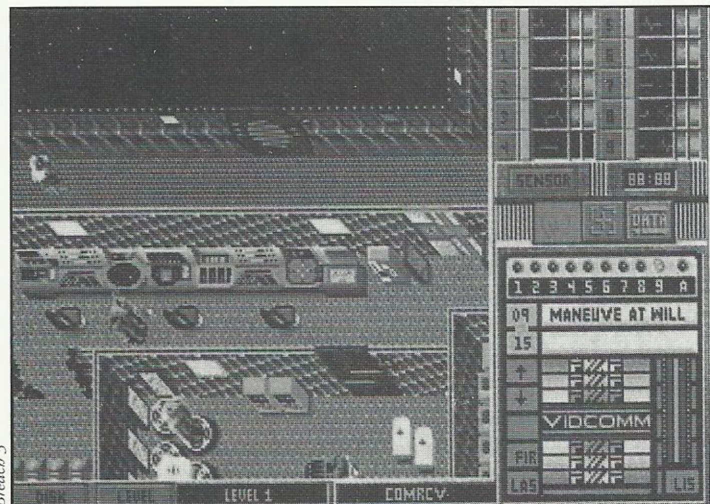
Aparte de continuar con su línea *Kixx* (a 1200 Ptas juego), tienen previsto el lanzamiento de *Alone in the Dark 2* y *Lords of Power* a finales de abril. El primero es de sobra conocido, y el segundo se trata de una recopilación de juegos tan interesantes como *Railroad Tycoon, Silent Service, The Perfect General y Red Baron.*

Ya en mayo, nos encontramos con la conversión a CD-ROM de dos juegos. El primero un gran amigo de los aficionados a *La Llamada de Cthulhu, Shadow of the Comet*, y el segundo un juego recientito recientito, *Sam & Max*. Cabe destacar que cuando escribo estas líneas todavía no ha salido al mercado la versión inglesa de *Sam & Max* en CD-ROM; mucha prisa se dan los señores de Erbe.

Para el mes de junio puede que llegue el momento de ver los productos de Sierra. Los anunciados son *King Quest VI, Quest for Glory 3* y *Laura Bow I*. Esperemos que esta vez se cumplan las expectativas.

Proein

Esta firma nos anuncia que próximamente podremos difrutar en nuestro país de dos grandes juegos de Impressions. El primero es *Breach 3* y *Detroit*. Debido a que han conseguido el contrato de distribución de MicroProse en España, tienen pensado comercializar juegos de la calidad de *Fields of Glory, Dragonsphere, Return of the Phantom* y *Rex Nebular* entre otros.



Breach 3

Novedades

Dungeon Hack

Dream Forge (SSI) - Dro Soft. Juego de rol (Hack & Slash). Espacio en HD: 12Mb (Cada partida ocupa unos 250Kb). Marzo 1994.

La primera aclaración que hay que hacer es que Dream Forge es el nombre que han adoptado los señores de Event Horizon (Veil of Darkness, Summoning) para evitar conflictos, debido a que ya existía Event Horizonts, con lo que a partir de ahora Dream Forge.

Pasando a describir el juego, diremos que se trata de un juego al estilo *Eye of the Beholder*, pero con algunas peculiaridades. Para los no iniciados diremos que el estilo anteriormente mencionado consiste (básicamente) en una vista tridimensional en primera persona (ves lo que tus personajes ven) y combate en tiempo real (es decir, sin turnos). Pues partiendo de la misma idea, los señores de Dream Forge han desarrollado un juego muy completo.

Las diferencias con el estilo radican en que esta vez simplemente controlamos a un héroe, que los niveles se generan aleatoriamente, la existencia de un mapa y el mayor lugar del que disponemos para transportar objetos.

El controlar a un único héroe es una buena idea ya que evita problemas de coordinación en el combate (recordemos que es en tiempo real). Su contrapartida es que un personaje rara vez es tan completo como un grupo.

La generación automática de niveles aporta diversidad al juego, pero tiene como resultado unos lugares poco reales, con pasillos que van a ninguna parte y curiosidades por el estilo. Existen una serie de parámetros que pueden ser modificados por el usuario, como son el nivel de los monstruos, la profundidad del Dungeon, la aparición de tesoro, la exitencia de trampas, etc.

El mapa es una gran ayuda, y evita tener que realizarlo uno manualmente, si bien, dado que toda sus superficie esta construida, las habitaciones secretas se decubren «al hueco».

La historia viene a ser algo como, héroe busca trabajo, visita a una maga, le es encargada la misión de recuperar una esfera (orbe), y es teleportado al lugar sin previo aviso. Y ahí entramos nosotros, hay que guiar a nuestro héroe a base de golpes hasta el último nivel, lugar donde se encuentra el orbe, y prueba superada.

El sonido del juego es muy bueno, aunque no tan impactante como el de *Eye of the Beholder II*, una lástima.

Lo cierto es que no tiene demasiada profundidad, pero si lo que se busca es estar entretenido, este programa puede ofrecer semanas de entretenimiento de diferentes masacres por distintos *Dungeons*.



Sam & Max

Sam & Max: Hit the Road

LucasArts - Erbe. Aventura Gráfica. Espacio en HD: 14Mb. Marzo de 1994. 6990 ptas.

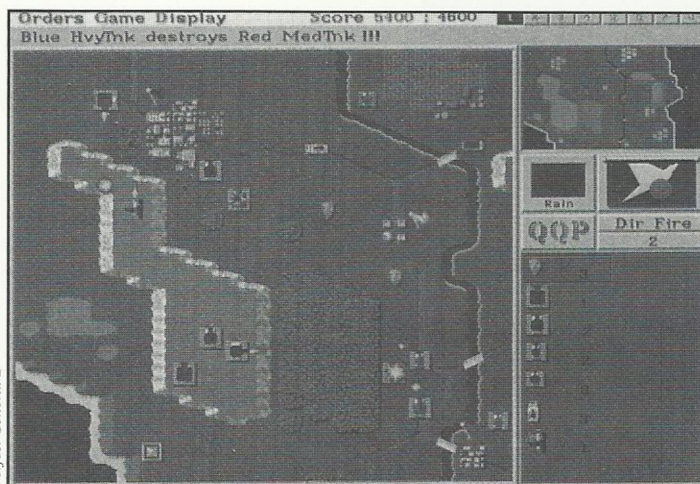
En esta aventura de LucasArts, controlamos a dos personajes de lo más peculiar: Un detective perro llamado Sam, y su compañero violento, un conejo (éste es Max). Siendo como son los dos elementos más capaces se les asignan las misiones más importantes que pasan por el departamento de policía, en este caso debemos resolver la desaparición de un yeti y una mujer jirafa de un circo. Para llevar a cabo esta misión, deberemos recorrer unos cuantos sitios típicos de los USA y conversar con gente de todo tipo. La difcultad media del juego es aceptable, en algunos momentos puede llegar a desesperar a más de uno, pero no es ni mucho menos imposible.

Técnicamente, el juego roza los límites de lo que se puede realizar con los ordenadores hoy en día, sin necesitar un ordenador excesivamente potente. La animación de los personajes es increíble, de suave y de lograda. Algunos movimientos son espectaculares, y los fondos no desmerecen en absoluto el juego. La música está bien integrada en el juego, pero puede llegar a convertirse en una lata con el tiempo.

La historia está desarrollada caon una gran dosis de humor, el manual es buena prueba de ello. Pero mucho de este humor es negro, de lo mejor que he podido ver en mucho tiempo, si bien algún alma sensible se puede impresionar por los métodos poco convencionales de Max.

El manejo es a través de una nueva versión del SCUMM, en la que se han suprimido la barra de órdenes e inventario que ocupaba la parte inferior, y se han sustituido por un cursor que cambia entre las posibles acciones a realizar, y una caja que sirve para seleccionar la acción que se nos escapa una y otra vez y de inventario. El manejo es bastante sencillo, al rato te da la impresión de que lo llevas haciendo desde la primera vez que jugaste a una aventura gráfica.

Para finalizar, simplemente añadir que sin duda estamos ante una gran aventura gráfica que esperemos sea igualada o mejorada por sus sucesoras en años venideros.



Perfect General 2

Importación

Broderbund - Electronic Arts

Ya es oficial, las dos compañías han decidido fusionarse, según informó Electronic Arts en un comunicado de prensa. Se espera que la fusión sea completa hacia finales de mayo de 1994.

Con este movimiento, Broderbund Software Inc. pasa a ser una susidiaria de Electronics Arts, con lo que se beneficia de una distribución y unas ventas mayores, a la vez que gana acceso a las areas de nuevo hardware y tecnología. Con esta fusión, los usuarios podremos ver los productos de Broderbund mejorar gracias a las posibilidades de Electronic Arts. Pero debe quedar claro que lo que se ha firmado es un acuerdo de fusión, que todavía puede no llegar a prosperar, esperamos que si que llegue a buen puerto.

La situación se complica un poco por una decisión de la compañía Three Sixty Pacific. Esta casa tenía un acuerdo de distribución con Electronic Arts, pero lo ha disuelto para firmar un trato por tres años con la compañía ¡¡Broderbund Software Inc.!! Habrá que ver cómo se desenvuelven las cosas en caso de llevarse a buen término la fusión. Cosas de la vida.

Mindcraft

Está creciendo el rumor de que la compañía Mindcraft, otro afiliado de Electronic Arts, está pasando por severas dificultades económicas. Se comenta que su anuncio más esperado para este año ha sido suspendido hasta nueva orden (nos referimos a *Dominion*). Sólo dos juegos continúan anunciados para los próximos meses *Merchamander* y *CyberGo*. Dichos proyectos tienen algunas partes realizadas por equipos ajenos a la compañía. Esperemos que se puedan recuperar de su bache económico pronto.

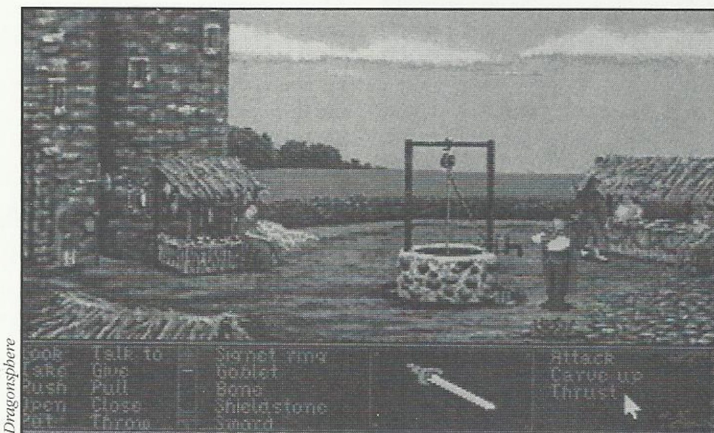
Si tiene éxito, continúalo

Esta parece ser la máxima de algunas compañías de juegos en la actualidad. Por ejemplo, QQP anunció cuatro continuaciones en sus lanzamientos para 1994 (*The Perfect General 2, The Grandest Fleet -The Lost Admiral 2-,Conquered Kingdoms 2, Solitaire's Journey 2*).

Pero no se trata de la única, MicroProse/Spectrum Holobyte anuncia *World Circuit 2, M1 Tank Platoon 2 New World Colonization* (La segunda parte del alabado *Civilization*), *Master of Magic (Master of Orion 2)* y *1943: The Air War over Europe (1942: The Pacific Air War 2)*.

Otro gran ejemplo puede ser Sierra, que tiene preparadas las continuaciones de sus series con más éxito, entre las que nos encontramos: *King Quest VI, Quest for Glory V, Leisure Suit Larry VII, Freddy Pharkas 2, Goblins 3* y *Gabriel Knight 2*.

Pero otras compañías también se apuntan al carro de las continuaciones y nos encontraremos con productos como *11th Hour* (la segunda parte de *7th Guest*), *Lands of Lore 2, Alone in the Dark 2* y *3, Jetfighter 3, Breach 3, Blue Force II, Ultima VIII, Wing Commander 3* y *Falcon 4.0* por citar algunos. Se trata sin duda de productos de una calidad excelente, aunque también la mayoría adolecen de una ligera falta de originalidad.



Dragonsphere

Novedades

Dragonsphere

MicroProse. Aventura Gráfica. Espacio en HD: ND. Inglés.

Tras *Return of the Phantom*, MicroProse nos sorprende con otra aventura gráfica de calidad, sólo hay que echar un vistazo a los gráficos y oir su banda sonora para darse cuenta de que se trata de un producto de primera línea.

La historia en Dragonsphere viene a ser algo así como: hace una veintena de años, el rey de Callahach y su mago, lucharon para salvar sus tierras de el malvado hechicero Sanwe. Consiguieron derrotarle tras un combate mágico, con lo que le pusieron a buen recaudo en una burbuja mágica. Sawne amenazó con liberarse y vengarse por todo el reino.

Ahora, tras esos veinte años, el rey ha muerto y su hijo el príncipe se ha convertido en rey. Honor al cual acompaña la posesión de una bola mágica llamada Dragonsphere. Este artefacto tiene la propiedad de reflejar el estado de la prisión que mantiene a raya a Sanwe.

Tu te despiertas en el papel del rey de Callahach y descubres que la Dragonsphere está empezando a resquebrajarse. Como suele suceder en estos casos, no tienes mucha idea acerca de Sanwe, y el mago está en paradero desconocido desde hace algunos años (¿Quién sabe *ande* está el mago?).

A partir de aquí tu misión es fácil. Simplemente tienes que recorrerte el reino, mientras buscas información y objetos que te ayuden a acabar de una vez por todas con ese mamarracho de Sanwe.

Durante el juego, nos encontraremos con muchos personajes con los que tendremos la posibilidad de platicar largo y tendido. El problema es que si no somos algo educados, no nos revelaran toda la información de la que disponen, con lo que...

El interfaz es bastante amigable, basado en el uso del ratón (como es habitual en casi todas las aventuras gráficas de última aparición) y en las típicas órdenes de coge, usa, empuja, abre, cierra, etc. Si a esto le añadimos que disponemos de un mapa que nos permite realizar grandes recorridos, nos encontraremos con un buen producto.

La dificultad del juego no es excesiva, si bien hay algunas cosas que a traerán de cabeza a más de uno durante cierto tiempo. Pero como los señores de MicroProse están en todo, no hay necesidad de empachar a

nuestro disco duro de partidas salvadas, debido a que incorpora la «reencarnación instantánea», que te devuelve a la vida antes de tu fallecimiento, una buena idea.

Hay algunos finales (existen más de uno) que te dejarán con la boca abierta, si bien alcanzar el de chico bueno y guapo salva al mundo del ruin, despreciable y feo malo del juego.

Un gran producto que amarán los que disfruten con el género, y que sin duda gustará a algún no-converso.

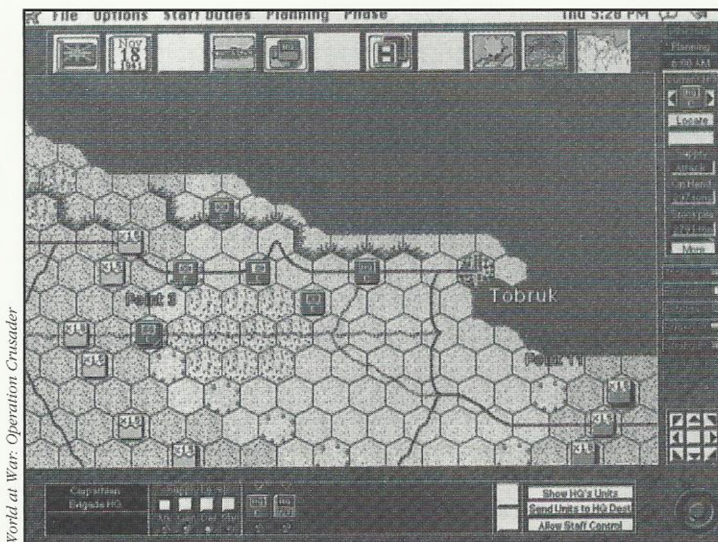
Juan Rodrigo

World at War: Operation Crusader

Atomic Games (Avalon Hill). Estrategia. Espacio en HD: 5Mb. Inglés. También disponible para Mac.

Los creadores de la serie *V for Victory*, han hecho unas cuantas mejoras a sus sistema y nos ofrecen la serie *World at War*, de la que *Operation Crusader* es la primera entrega.

Operation Crusader versa sobre una serie de batallas que tuvieron lugar en el norte de África a finales de 1941. En esos combates, el ejército de la Commonwealth, bajo las órdenes del General William H.E. Gott, intentaba vencer a las fuerzas combinadas de Italia y Alemania, comandadas por Erwin Rommel, para liberar la guarnición de Tobruk, sitiada por Rommel. Éste último, por su parte, planeaba un ataque devastador contra la fortaleza para asegurarse la línea de suministros en su plan para llegar más alla de Egipto.



World at War: Operation Crusader

Aparte de la campaña principal, también se adjunta una serie de escenarios más pequeños para explicar la mecánica del juego, cada uno de ellos cubre un area de la batalla en campo abierto, y se pueden finalizar fácilmente en una tarde.

Aunque el aspecto general es el mismo que el de los juegos de la serie de *V for Victory*, ha sufrido bastantes cambios, entre los que destacan:

Ahora se puede decidir qué representa el borde de cada unidad (antes era negro), se puede elegir que indique la moral de la unidad, el estado de aprovisionamiento, el HQ al que pertenece, y otras más.

El poder aéreo se ha facilitado, en esta ocasión que nos ocupa, al manejarse a nivel de escuadrón (al igual que la armada en la serie *V for Victory*).

El movimiento alrededor del mapa es más cómodo debido a que se «autoacelera» al permanecer moviéndose el mapa mucho tiempo.

En lo referente a suministros, las líneas son más importantes que antes, y se pueden utilizar centros de abastecimiento capturados al enemigo (gorroneo salvaje para el que le guste).

El control y utilización de la línea de visión sobre las unidades enemigas ha mejorado, con lo que ahora sí que se juega realmente con unidades ocultas, ¡incluso el ordenador puede llegar a darnos información errónea sobre unidades enemigas!

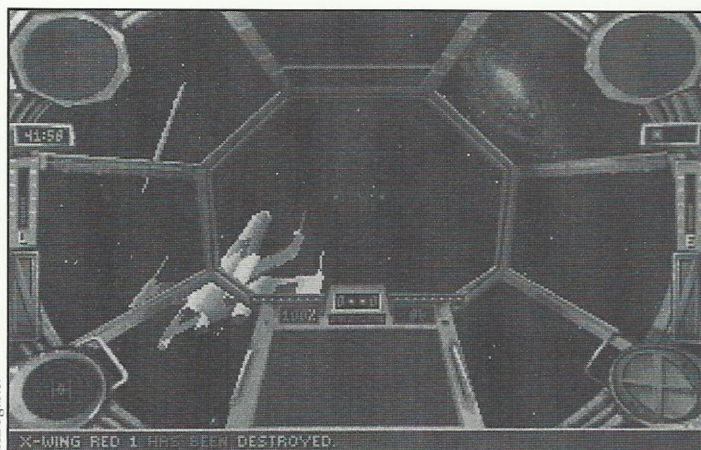
Estas son algunas de las mejoras con que cuenta *World at War* en su primera entrega, aunque no se limitan a las citadas, el resultado final es un gran juego, más cómodo de jugar y muy muy absorbente.

Merece especial mención la posibilidad de juego por correo electróni-

co, en la que el propio programa se encarga del control de ficheros, e incluso avisa si alguno de ellos está fuera de secuencia (los ficheros de intercambio ocupan unos 35Kb sin comprimir). Lo que todavía no ha visto la luz es el tan prometido juego por módem. Habrá que seguir esperando (a comprarnos un módem).

TIE Fighter

LucasArts. Simulación. Espacio en HD: ND. $59,95. Inglés.



TIE Fighter

Los creadores del exitoso *X-Wing* siguen con la saga con esta «continuación». No se trata de una secuela, básicamente es un cambio en el punto de vista de los combates de la *Guerra de las Galaxias*. Esta vez nos encontramos en los mandos de una nave de la Armada Imperial, luchando por la continuación del Imperio y el exterminio de la escoria rebelde (curioso cambio de bando).

Es casi imposible comentar todo lo que es *TIE Fighter* en este corto artículo, con lo que, inevitablemente, comentaremos las diferencias con su predecesor, *X-Wing* y las mejoras de planteamiento que ha recibido:

Lo que primero llama la atención es el cambio que ha sufrido el sistema de misiones del juego. Ahora no es de todo lineal, aunque aún existen defectos.

En primer lugar, podrás entrar a formar parte de la Sociedad Secreta, un grupo de pilotos de élite bajo las directas órdenes del Emperador, lo que te permitirá disponer de objetivos secundarios, para permitir el avance del Emperador y el Lado Oscuro por el universo. La campaña está organizada en 3 grupos de batallas. Dentro de cada grupo, las batallas podrán realizarse en el orden que el jugador crea conveniente. Para los exigentes, también existe la posibilidad de elegir el armamento para cada misión, con lo que se adapta mejor a el es tilo de combate de cada jugador.

Otra adición al programa es el hecho de que el jugador dispondrá de un ordenador de a bordo con consejos tácticos acerca de la misión. Esto es necesario debido a que, como todo buen aficionado al *X-Wing* recordará, ¡¡los TIE no disponen de escudos!!

Los TIE (Twin Ion Engine) que estarán a disposición del jugador serán: Los conocidos TIE Fighter, TIE Interceptor, TIE Bomber, TIE Advanced, Assault Gunboat y una nueva nave: TIE Deluxe. Este último se trata de un TIE con escudos y *hyperdrive*. Debido a que los tres primeros carecen totalmente de escudos, los diseñadores del juego han creado las misiones de manera que en un principio el jugador sea un Don-Nadie en el que los enemigos no fijarán su atención con demasiada insistencia.

Los gráficos del programa se han mejorado bastante. Básicamente, se han añadido más polígonos a las naves, lo que mejora su aspecto; también se ha añadido un sombreado (*Gouraud shading*) que, junto con un nuevo sistema de iluminación, acentúa la forma curva de las superficies. En el aspecto gráfico también se ha mejorado el aspecto de las naves grandes, ahora más detalladas, de tal manera que se pueden ver las torretas (y destruir individualmente por los pilotos con moral suficiente como para intentarlo), los muelles de reparación, etc.

En el aspecto musical la mejora reside en un mezclador digital para superponer las comunicaciones con los efectos, lo que da una sensaqción de realismo grande.

En general el juego mejora, aunque sigue siendo necesario un equipo potente para poder disfrutar de él en toda su grandeza, claro que siempre existe la posibilidad de disminuir el nivel de detalle.

Juegos de Tablero

Warhammer: Magia de Batalla

Rick Priestley, Andy Chambers y Bill King. Games Workshop España. Abril de 1994. Ampliación de Warhammer: Batallas Fantásticas. Caja con reglamento de 65 páginas, 35 cartas de hechizos, 111 objetos mágicos, 26 cartas de magia, 10 plantillas y 54 marcadores variados. 4635 ptas.

Como se anunciaba en el anterior número de la revista, todos aquéllos que deseen introducirse en la magia podrán hacerlo ya, gracias a la gran traducción de Jordi Ferré. Ahora todos podréis disfrutar de un mejor ambiente en vuestras batallas.

La ampliación tiene excelentes detalles: los relatos que mencionan sobre los distintos magos y las batallas mágicas, las ilustraciones con perfecta ambientación de John Blanck... Y para que no nos volvamos locos intentando encontrar algún detalle que no recordemos, al final del libro encontraréis una hermosa tabla de referencia de la fase de magia con cada paso resumido, pero detallado lo suficiente como para ejecutarla correctamente. También, acompañando a la citada tabla, hay un sumario de Hechiceros con las cartas que pueden recibir de Hechizos, su nivel de magia y los objetos mágicos que pueden portar.

En términos de reglas, primeramente nos presentan un detallado análisis de la historia de cada tipo de Magia y sus respectivos colegios.

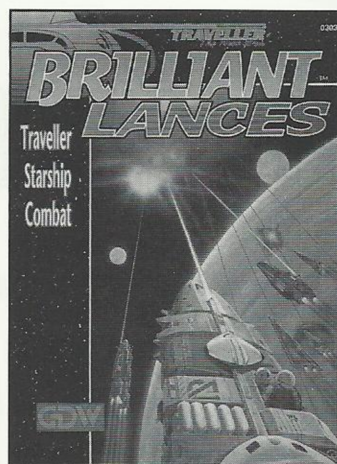
Los colegios son las distintas casas de magia en las que los humanos dividen su magia; así, existen los colegios Celestial, Gris, Brillante, Dorado, Jade, Luminoso, Ámbar y Amatista. Pero no hay solamente este tipo de Magia de Color (este nombre recibe la de los humanos); también, para aquéllos a quienes guste comandar tropas del caos, tendrán la magia oscura y, probablemente, la Nigromancia. Además, se cuenta con la magia de los Skaven y los Orcos.

El sistema que utiliza es muy sencillo pero a su vez extenso; en primer lugar, antes de que comience la batalla, cada hechicero tendrá que recibir tantos hechizos como corrrespondan a su nivel. Una vez asignados los hechizos de cada ejército, se determina la energía mágica que hay en el campo de batalla y, según el resultado de ésta, cada uno toma tantas cartas de magia como energía exista en ese turno. El paso antedicho se llama *determinar los Vientos de la Magia*. Concluido el último paso, el hechicero al cual le corresponde actuar lanza el hechizo (si puede y tiene la energía suficiente). Tenga o no tenga efecto el hechizo, el turno pasa al hechicero del otro ejército hasta que a ninguno de los dos bandos le queden hechizos, con lo que la fase de Magia se da por concluída.

Para terminar, mi opinión es que a nadie que esté dentro de este mundillo le debería faltar este suplemento, editado a todo color y con perfecto detalle.

Óscar García Núñez





Brillant Lances

Frank Chadwick y David Nilsen. GDW. Diciembre de 1993. Expansión Traveller: The New Era. Caja a color con dos manuales. Interior b/n. 80 páginas. $30. Inglés.

Este juego, que a primera vista podría parecer una ampliación de *Traveller: The New Era* es independiente de este aunque puedan ser jugados conjuntamente.

Viene presentado en una caja que contiene: Reglas de Juego, Libreto Técnico para el diseño de naves y 33 de éstas para jugar, 183 fichas troqueladas, tres mapas de 22"x31", dos hojas de referencia rápida, libreto con hojas de control de naves, 2d6, 1d20 y dos bolsas de plástico para guardar las fichas.

El tratamiento del combate espacial es bastante original entre los juegos de esta temática. Nada de naves aerodinámicas luchando como cazas del siglo XX.

El sistema de juego es sencillo con la excepción del cálculo del daño. El sistema aquí representado no aporta muchas reglas nuevas frente al integrado en el reglamento de *Traveller: The New Era*.

La mayor novedad que introduce el movimiento, de 12 direcciones en una retícula hexagonal basado en vectores. El vector de velocidad se marca con unos contadores sobre la hoja de control de nave, la cual, pese a su aspecto complejo, es incompleta a todas luces obligando a tener que estar revisando constantemente el Libreto Técnico.

En cuanto al sistema de creación de naves nos encontramos con uno aparentemente más ordenado que el del antiguo *Megatraveller* pero que es más complejo e incompleto que este.

En definitiva, un buen sistema pero que defrauda un poco al no estar lo suficientemente desarrollado. Apto para personas a las que les guste la estrategia y no la comple jidad.

David Torres

Noticias del frente

Como veréis, las casas vuelven sus ojos hacia los experimentos más peregrinos y menos novedosos, cual el juego de tablero con video y los juegos de cromos, en la estela de *Magic, the Gathering*. Éste último era un chollo comercial demasiado notable como para que lo dejara pasar un gigante como TSR.

Avalon Hill

Están años sin publicar un módulo histórico para ASL, y en unos pocos meses nos sacan dos. *Kampfgruppe Peiper II* es la segunda parte del homónimo sobre combates entre americanos y tropas SS durante la Batalla de las Ardenas. No añade reglas nuevas.


Cartas-cromo de Star Trek

Decipher Games

Haciendo alarde de originalidad (con la licencia de *Star Trek: the Next Generation* en la mano), publican otro juego de tablero con video: *The Borg Quest* ¡libra a la humanidad de un nuevo actor incontrolado! Por si fuera poco, se suben al carro del vencedor de los juegos de cromos con su *Next Generation Collectible Card Game*, del cual ofrecerán un *Basic Set* (60 cartas aleatorias de un total de 360), una *Expansion Box* para ir completando (sobres de 15 cromos), y un *Factory Set* absolutamente tramposo, con el cual por un precio algo elevado tendrás todas las 360 cartas posibles.

FASA

· Un nuevo apoyo para *Battlespace*, juego de combate de naves en el universo *Battletech*, está aquí con el

Technical Readout 3057: Dropships, Jumpships & Warships, con material previo al choque de *Tukayyid*, módulo en el cual las fuerzas de ComStar y los Clanes se es enfrentarán sobre la superficie de este desolado planeta para decidir la suerte de la Esfera Interior. La mayor batalla de la historia de *Battletech* y un nuevo sistema de subasta para determinar la composición de los bandos.

Games Workshop

La tercera edición del clásico *Blood Bowl* verá la luz en el Reino Unido durante el mes de junio. Como ya viene haciendo GW en la caja incluye un completo juego de figuras de plástico, en esta ocasión un equipo orco y otro humano, así como el tablero, fichas y reglamento revisado y actualizado del deporte más bestia del universo caótico.

Dentro de nada saldrán en metal los equipos de los *Orcland Raiders* y los *Dark Elves*; renovando el diseño de las ya clásicas figuras .

Pressman

Juegos difícilmente clasificables. En primer lugar, los de la serie *X-men: X-mansion under Siege* y *Crisis in Danger Room*. Al parecer, una especie de *HeroQuest* (ya sabéis, explorar troqueles de habitaciones con monstruo y buscar puntos de vida), pero con Lobezno, Gambito, Rondador, Cíclope, etc., en vez de elfos, guerreros y enanos.

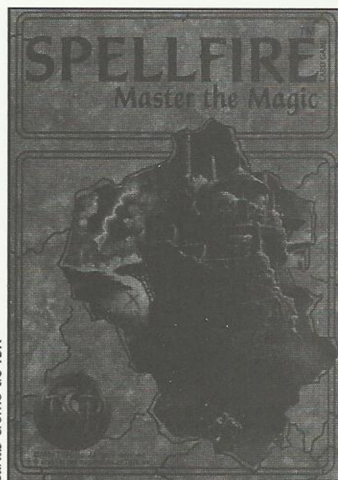
En *Weapons and Warriors* se recrea el viejo juego de derribar ejércitos de figuritas con canicas, pero esta vez estrictamente reglamentado; hay un *Catapult Set* inicial, y los complementarios *Lashout Launcher Set* y *Castle Combat Set*.

Task Force Games

La casa de las batallas del espacio va a publicar sendos módulos para sus dos juegos dedicados a esa temática. Para *Star Fleet Battles* (en el universo de *Star Trek*), el *Scenario Book 2*, con 50 escenarios y un mapa de campo de asteroides. Para *Starfire*, un módulo de campaña: *Crusade*, que incluye además nuevas naves y reglas para el abordaje.

TSR

Spellfire es la, suponemos, salvaje incursión del gigante en la moda del juego de cromos. La novedad es que aquí no combaten tipos de magia, sino las magias y héroes de los distintos mundos de *AD&D: Forgotten Realms, Greyhawk, Dark Sun* y *Ravenloft*. Es una buena oferta el *Starter Set*, pues incluye 110 cromos en dos mazos distintos (para dos jugadores). Hay 400 cromos diferentes. Los sobres de la *Booster Box* ya tienen un precio más normalito.



Cartas-cromo de TSR

Wizards of the Coast

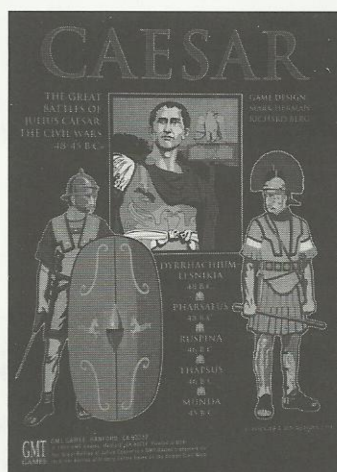
Los responsables, en último término, del invento, se extasían en el nirvana de las reimpresiones. Ahora sí, dicen que van a publicar por fin la *Magic: the Gathering Pocket Player Guide*, de su creador Richard Garfield. En ella nos contará la historia del juego, consejos para optimizar el mazo, como invertir, reglas para torneos, ligas y partidas entre más de dos jugadores, y aclaraciones al reglamento original.

Novedades

Breakout Normandy

Avalon Hill. Febrero de 1994. Juego operacional sobre el Día D. 480 fichas. Un mapa de 55x85, rígido. Tres tablas de 16x22. $30. Inglés

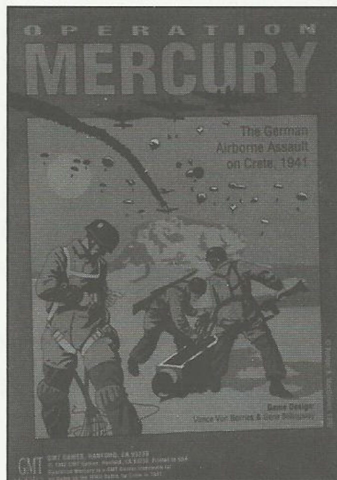
Basado en el ya muy conocido sistema de juego del *Turning Point Stalingrad*. Recrea el desembarco de Normandía y los combates que lo siguieron (Operación Cobra). Cabe destacar el hecho de que AH sigue siendo la única casa que vende juegos con tableros rígidos, lo cual es de agradecer.



Caesar

Mark Herman y Richard Berg. GMT. Marzo 1994. Juego de la antigüedad. 960 fichas. Dos mapas de 85x55. $45. Inglés.

En el cuarto juego de su serie, GMT nos transporta hasta la guerra civil romana, es decir: Julio César contra Pompeyo «el Grande». Contiene seis batallas, destacando entre ellas Pharsalus, Dyrrachium y Munda. Mantiene la calidad de los anteriores, aunque se ve que GMT ha tratado de reducir costes con fichas más finas y sin barniz protector.



Operation: Mercury

Vance von Borries y Gene Billingsley. GMT. Marzo de 1994. Juego operacional. $28. Inglés.

Recrea, a escala de batallón, la operación aeronaval de la toma de Creta llevada a cabo por los alemanes durante la II Guerra Mundial. Los mapas representan las zonas de combate más importantes, como Heraklion, Retimo, la bahía de Suda y el aeródromo de Maleme. Para este juego GMT utiliza un sistema muy similar al de sus primero estratégicos, como el *Operation: Shoestring*.

S.P.Q.R. 2nd Edition

Mark Hermann y Richard Berg. GMT. Marzo de 1994. Juego de la antigüedad. 800 fichas. Dos mapas de 85x55. $40. Inglés.

Se trata de una nueva edición del clásico de igual nombre, ya agotado. Es igual en todo al original, excepto en que se ha unido en un solo bloque de reglas todas las que habían ido apareciendo en los sucesivos módulos. Como en el *Caesar*, la calidad de las fichas es levemente inferior a lo habitual de GMT, superior aun así a las de casi todas las demás casas.



Revistas

Command Magazine 27

XTR Corporation. Marzo-Abril. Revista de análisis de historia militar. Cubierta a color, interior en b/n. Juego encartado «Proud Monster». 80 páginas. Inglés.

Esta vez XTR ha puesto toda la carne en el asador, y nos presenta un juego encartado con casi ¡1000 fichas! y dos mapas de 85x55. Su escenario, la operación Barbarroja, que desarrolla el ataque nazi a la U.R.S.S. Con extensos artículos sobre el tema principal de la revista, incluyendo uno sobre la «División Azul» española. Además, artículos sobre la Revolución Tejana del siglo pasado y «El affaire de Pylos».

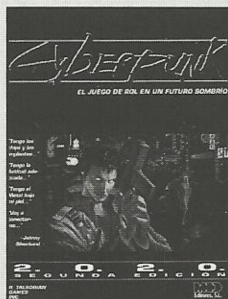
Baremos

El pulso del rol

Antes de nada, debemos aclarar dos puntos: en primer lugar, hemos asignado a cada tienda un peso específico según su volumen de ventas estimado en base a los datos de una Distribuidora de cobertura nacional; en segundo lugar, éste es un listado de ventas en tiendas especializadas y, por ello, editoriales con redes de distribución mucho más amplias (como Joc o Zinco) probablemente tendrán unas ventas globales superiores. Cuando tengamos acceso a esos datos, los daremos. También hemos incluido los porcentajes de ventas, tomando como valor de referencia el título más vendido. Por ejemplo, en este bimestre podemos decir que, por cada 100 ejemplares de *Cyberpunk*, se han vendido 84 de *Ars Magica.*

LOS MÁS VENDIDOS

1.-	CYBERPUNK	(M+D)	100 %
2.-	ARS MAGICA	(Kerykion)	84 %
3.-	FORGOTTEN VADEMECUM	(Zinco)	70 %
4.-	SRES. TIERRA MEDIA 2	(Joc)	65 %
5.-	SRES. TIERRA MEDIA 1	(Joc)	50 %
6.-	MAGIA DE DRAGON	(Zinco)	41 %
6.-	EN BUSCA DE DRAGONES	(Zinco)	32 %
8.-	LOS PRIMIGENIOS	(Joc)	25 %
9.-	MANUAL BUEN LADRON	(Zinco)	22 %
10.-	FANHUNTER	(Farsa´s W.)	16 %



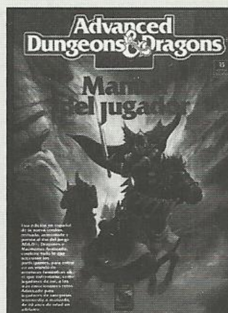
Cyberpunk se mantiene fuerte en la cabeza un mes más. Sorprende el imparable ascenso de *Ars Magica*, que para ser un libro cercano a las 4.000 pesetas está teniendo un resultado excelente, y destaca el posicionamiento de Ediciones Zinco que, haga lo que haga, lo coloca entre los más vendidos.

Punto y aparte merece el hecho de que *Fanhunter* se meta entre los diez primeros en tan poco tiempo.

Tiendas colaboradoras: ALICANTE: Aquelarre, Ateneo. BARCELONA: Billares Soler, Gigamesh, New Canadian Store. ELCHE: Rol&Comics. LAS PALMAS DE G. C.: Moebius. GRANADA: Flash. MADRID: Arte 9, Akira, Crisis, Elektra, Excalibur. MALAGA: Canadian. NAVARRA: Capycua. PONTEVEDRA: Paz. SEVILLA: Elektra. VALENCIA: Ludómanos, Valhalla. VALLADOLID: Micrón. VIZCAYA: Aztigai, Guinea Hobbies. ZARAGOZA: Ludo Z, Taj Mahal.

LOS MÁS VENDIDOS (BÁSICOS)

1.-	MANUAL DEL JUGADOR	(Zinco)	100 %
2.-	GUÍA DEL MASTER	(Zinco)	92 %
3.-	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	(Joc)	81 %
4.-	SHADOWRUN	(Zinco)	77 %
5.-	FAR WEST	(M+D)	67 %
6.-	BATTLETECH	(Zinco)	65 %
7.-	LA LLAMADA DE CTHULHU	(Joc)	52 %
8.-	STAR WARS	(Joc)	48 %
9.-	VAMPIRO	(La Factoría)	37 %
10.-	MUTANTES EN LA SOMBRA	(Ludotecnia)	35 %

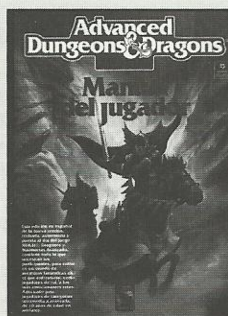


Aunque *AD&D* cope los primeros puestos, ya hay una serie de juegos que se acercan con respecto a meses anteriores, como *Shadowrun* y *Battletech* que, curiosamente, son también de Ediciones Zinco, y *Far West* que ha quintuplicado su venta en el último bimestre.

El Señor de los Anillos mantiene su confortable posición que mantiene imperturbable mes tras mes. El poder de un clásico.

LOS MÁS JUGADOS

1.-	AD&D	(Zinco)
2.-	LA LLAMADA DE CTHULHU	(Joc)
3.-	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	(Joc)
4.-	CYBERPUNK	(M+D)
5.-	SHADOWRUN	(Zinco)
6.-	ROLEMASTER	(Joc)
7.-	ARS MAGICA	(Kerykion)
8.-	VAMPIRO	(La Factoría)
9.-	MUTANTES EN LA SOMBRA	(Ludotecnia)
10.-	STAR WARS	(Joc)



Las tres primeras posiciones permanecen inamovibles en las preferencias de la afición y, además, son los juegos que más ampliaciones tienen. ¿Será por eso?

La nueva ola, *Ars Magica* y *Cyberpunk*, van escalando posiciones y ya están séptimo y cuarto respectivamente.

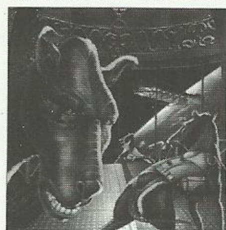
Sale Ragnarok, y entra Star Wars por muy poco margen.

Clubes colaboradores: Alas de Dragón, AMJRO, Club de Orcos, Dwarf Warrior, El Master Oscuro, Héroe, La Taberna Espacial, La Zona Oscura, Nazgul, The Space Dwarfs, Mersulirans, Sabbat, Scrobis Commis, JRCIC, Quetzalcoatl, Andelkrag, HAJO.



La Biblioteca de Ankh-Morpork

Alegrad vuestros corazones, oh moradores de los callejones de Ankh-Morpork, que vuestro bibliotecario favorito no os ha abandonado. Las circunstancias y los presupuestos (amén de la cotización de las bananas) han permitido hacer reformas en la Universidad Desconocida y la Biblioteca ha sido trasladada a otra de sus alas. Espero que os gusten las nuevas instalaciones y confío poder seguir siendo igual de útil y/o provocativo que hasta la fecha.



Un Fuego sobre el Abismo

Vernor Vinge. Ediciones B. Marzo de 1994. Colección Nova Fantasía nº 64. Cubierta en rústica. 570 páginas. 2900 ptas.

Se discutía por ahí que la ciencia ficción ya no es lo que era y que de un tiempo a esta parte ya no se publican libros verdaderamente importantes. Que en los últimos años no hemos tenido nada comparable a un *¡Tigre! ¡Tigre!*, a *Los Desposeídos, Todos sobre Zanzíbar* o *La Tierra Permanece*. En realidad, puede que siempre se tenga esta impresión cuando se comparan unos pocos años de historia del género con los mejores libros del siglo y pico de historia del mismo, pero puede también que sea cierto y las cosas no sean ya lo mismo.

Como, por ejemplo, no es lo mismo el resurgir que ha tenido el *Space-opera* (para solaz de los fieles y sufridos jugadores de *Traveller*) de la mano de gente como Dan Simmons y su *Hiperión*, o Iain M. Banks y su *Serie de la Cultura*. En ambos casos nos encontramos con novelas de lectura inolvidable, pero con una característica en común: sus autores desarrollan terrenos conocidos y, por muy bien que hagan su trabajo, en el fondo no arriesgan nada.

Tampoco arriesga nada Vernor Vinge con *Un Fuego sobre el Abismo*, que le ha reportado (más que merecidamente) el premio Hugo de 1993. El caso es que la novela es francamente buena y tiene unas cuantas virtudes nada desdeñables que permiten incorporarla al grupo de las anteriormente citadas de Simmons y Banks sin ningún problema. Está compuesta por dos relatos paralelos que confluyen al final de la misma. En uno de ellos asistimos a la expansión sobrecogedora de *La Plaga*, una especie de entidad inteligente que se propaga cual virus informático y va devorando culturas estelares a su paso. (Hay que decir que la escala galáctica de la novela está francamente lograda y es uno de sus puntos fuertes.) En el otro, un par de chiquillos humanos van a parar a una civilización preindustrial de una planeta habitado por una de las razas extraterrestres más curiosas que ha dado el género últimamente: cada individuo inteligente está formado por una pequeña manada de seres parecidos a perros que tienen que permanecer cerca los unos de los otros para que la mente común se mantenga consciente.

La única esperanza de poder poner coto a la amenaza de *La Plaga* se encuentra precisamente en los restos del naufragio de los dos niños, y la novela avanza inexorablemente hacia el punto de confluencia de ambos argumentos, manteniendo, eso sí, un interés considerable en ambos a cada momento.

Como decía al principio, es una novela espléndida. El hecho de que la psicología y el sistema de valores de los extraterrestres no sean, una vez más, muy diferentes de los de la vecina del quinto, y que el contenido general de la novela no se pueda considerar precisamente arriesgado, son, a la hora de disfrutar de su lectura, detalles sin demasiada importancia.

Pero sí ayudan a poner de nuevo sobre el tapete la pregunta inicial: si este tipo de novelas es lo mejor que puede ofrecernos el género hoy en día y ya nadie intenta hacer que los lectores podamos dudar de nuestras convicciones mas profundas, podría resultar cierto que algo huele a podrido en el estado de Dinamarca.

Alejo Cuervo



Homenaje a Tolkien

19 autores. Timun Mas. Marzo de 1994. Cubierta en rústica. 442 páginas. 2950 ptas.

Con un título que incluye la palabra mágica *Tolkien*, Timun Mas presenta un libro con 19 relatos fantásticos ambientados en la Tierra Media.

El libro fue publicado en Estados Unidos hace dos años, para rendir homenaje a J.R.R. y conmemorar el centenario de su nacimiento allá por el lejano enero de 1892.

El libro cumple correctamente (a la baja) con su función o misión de homenaje, aunque no tan brillantemente como se podía esperar al leer la lista de participantes.

La elección de los autores me parece adecuada aunque se eche en falta (por el tema de sus novelas) a Margaret Weis, Tracy Hickman y Michael Williams por lo menos.

En lo referente al contenido, puede hablarse de corrección, pero creo que en general falta algo esencial en este género de la literatura: transmitir emociones; la mayoría de los cuentos se centran en largas (algunas bellas, algunas repetitivas) descripciones y ello va en detrimento de la acción. Esto motiva que en bastantes momentos, la lectura se haga pesada y aburrida. Menos mal que son relatos cortos y se terminan de leer rápido (cuando consigues vencer la somnolencia que en algunos momentos te asalta).

Cabe destacar unos cuantos sobre todos los demás, aunque solo sea por el planteamiento original y la calidad del autor: *Reave el Justo, La Comunidad del Dragón, Oro o Plata, La Naga* (un bello relato escrito por Plinio El viejo en el año 79 d.C.) y *Götterdämmerung*. En definitiva, un libro fallido recomendable únicamente para incondicionales del género sin muchas ganas de ahorrar.

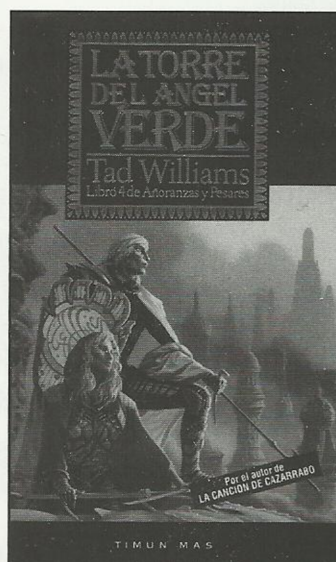
Rubén David Herrero

La Torre del Angel Verde

Tad Williams. Timun Mas. Febrero de 1994. Libro 4º de la serie Añoranzas y Pesares. Cartoné. 555 páginas. 3450 ptas.

Último libro de *Añoranzas y Pesares*. Como sus anteriores, bastante bueno y agradable de leer. La lástima es que un final tan esperado durante las tres anteriores entregas se queda en algo predecible, con el combate apoteósico contra el Rey de la Tormenta y las despedidas sensibleras de costumbre.

Pese a todo, insistimos en que no aguardes a que nadie te aconseje este gran libro ni te hagan falta reseñas para tener que leerlo.



Brujas de viaje

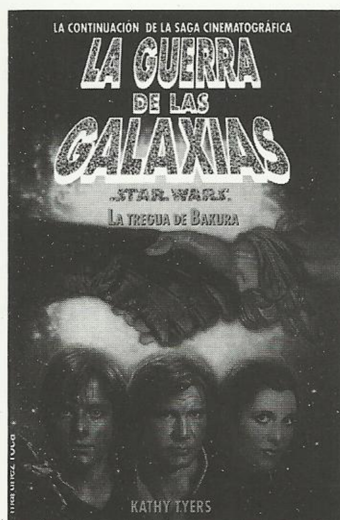
Terry Pratchett. Martínez Roca. Marzo de 1994. Serie Mundodisco nº 11. Cartoné. 266 páginas. 2300 ptas.

Undécima, sí, undécima (y hasta el momento última inédita) entrega de uno de los más hilarantes universos que se conocen en la literatura de fantasía.

Las tres protagonistas de *Brujerías* vuelven a la carga en ésta nueva novela, que puede ser leída independientemente de las demás (como casi todas), intentando por todos los medios que la historia tenga un final feliz.

Recomendamos que la leas sin prejuicios y que te saltes todo tipo de reglas establecidas en cualquier novela de fantasía. Tampoco viene mal que veas antes cualquier película de los Monty Python.



La tregua de Bakura

Kathy Tyers. Martínez Roca. Marzo de 1994. Serie Star Wars. Rústica. 316 páginas. 1400 ptas.

Otro intento de libro, que pretendiendo ayudarse de la fama de las películas, trata de hacerse pasar por tal. *La tregua de Bakura* intenta remontarse a lo que ocurrió después de *El retorno del jedi*, pero sólo consigue aburrir hasta la saciedad. Los personajes no son más que una mera fotocopia de los originales, y sus aventuras, un montón de incongruencias.

Para este tipo de libros recomendamos el papel reciclado: es más barato y no daña el medio ambiente.

Fuego Negro

Sonni Cooper. Grijalbo. Febrero de 1994. Serie Star Trek nº 6. Rústica. 252 páginas. 995 ptas.

Grijalbo vuelve con dos nuevas entregas de una de las mayores series de culto de la televisión. Dos novelas que mantienen el encanto de la época, su imaginación y sus carismáticos personajes (a excepción del capitán Kirk).

En definitiva, dos libros que cumplen la regla de las tres «bes» (ya sabéis: Bueno, Bonito y Barat o)

La Morada de la Vida

Lee Correy. Grijalbo. Febrero de 1994. Serie Star Trek nº 5. Rústica. 196 páginas. 995 ptas.

Ya salen como churros. Cuando algo se vende se explota hasta que se agota el filón. Y el de *Star Trek* está prácticamente finito. ¿Para cuando las novelas de la *Nueva Generación*? ¿Para cuando se hagan viejas como les ha pasado a algunas de éstas?

El herrero de Wootton Mayor

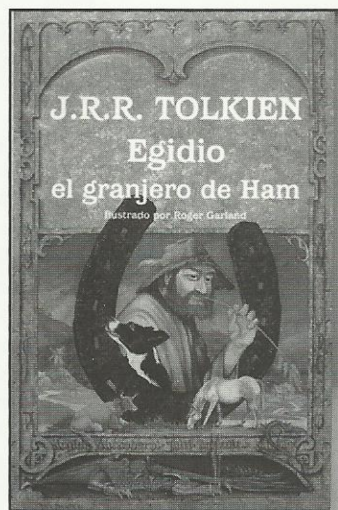
J.R.R. Tolkien. Minotauro. Marzo de 1994. Cartoné. 80 páginas. 1000 ptas.

Egidio, el granjero de Ham

J.R.R. Tolkien. Minotauro. Marzo de 1994. Cartoné. 90 páginas. 1000 ptas.

Nada nuevo brilla bajo el sol. Desde luego, el que a estas alturas reediten sueltos los que ya aparecieran en un solo tomo por gracia y obra de la misma editorial, no es muy buen síntoma literario. Pero sí para sus editores, que siguen explotando la gallina de los huevos de oro.

Y es que Tolkien vende, sea lo que sea.



El Templario

Michael Bentine. Ediciones Apóstrofe. Febrero de 1994. Cubierta en rústica. 417 páginas. 2800 ptas.

Novela histórica que, como está hoy de moda, tiende al género de aventuras. Un manual de la orden de los templarios que es sazonado con las aventuras y desventuras de su protagonista, Simón de Grecy, todo ello en el marco siempre interesante de la tercera cruzada (Ricardo Corazón de León vs. Saladino). Si quieres enterarte de los usos y costumbres de esta época y no te apetece leerte un documentado libro de historia, no dudes en hacerte con esta novela. No perderás el tiempo.

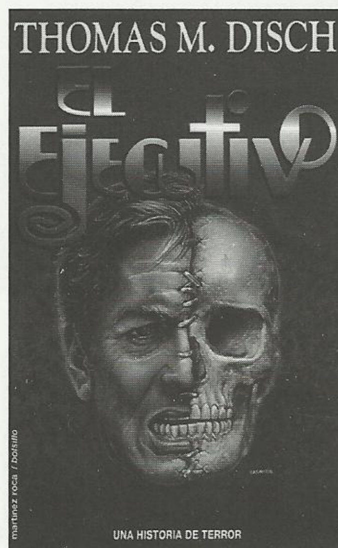
No es que vaya a convertirse en un clásico pero desde luego es entretenido, que no es decir poco con los tiempos que corren.

El Ejecutivo

Thomas M. Disch. Martínez Roca. Marzo de 1994. Colección de Bolsillo. Cubierta en rústica. 263 páginas. 700 ptas.

Acertada reedición de un título que en su momento ya agradó bastante a los aficionados al género macabro. Ahora los que no tuvieron la ocasión de leerlo pueden hacerse con él gracias a una de las colecciones más asequibles y funcionales del mercado.

Una original versión sobre el concepto de fantasma, con ideas muy particulares de su autor Thomas M. Disch. Si quieres disfrutar de la lectura mientras pasas un rato de miedo, éste es tu libro.



Homenaje a Tolkien (Otro punto de vista)

19 autores. Timun Mas. Marzo de 1994. Cubierta en rústica. 442 páginas. 2950 ptas.

Todo un homenaje económico es el que han rendido a Tolkien. Dentro de poco, con cada libro regalarán un trozo de su féretro, y quizás para la campaña de Navidad empiecen con sus restos.

Sobre el libro en concreto, te diremos que hay de todo; muy buenos autores que han salido del paso ante semejante encargo y autores muy buenos que no han sabido salir siquiera.

Próximamente Timun Mas publicará *Tolkien, levántate y anda*, edición limitada de cien mil ejemplares para coleccionistas. Todo un acontecimiento, vaya.

José Luis Martínez

La próxima página

Este mes puede ser claramente el mes de Martínez Roca; toda una gran variedad de títulos es la que nos ofrecerá dentro de poco la editorial. El silencioso mutismo (o autismo, según se vea) de las demás editoriales hace suponer que no sean muy importantes sus próximas novedades.



Martínez Roca

Dentro de la serie de *Star Wars*, a la aparición de *La Tregua de Bakura* seguirá *El Cortejo de la Princesa Leia*. También se tiene preparada la aparición de las novelas basadas en las tres películas, *La Guerra de las Galaxias*, *El Imperio contraataca* y *El retorno del jedi*, bastante buscadas por los aficionados al género y agotadas hace más de 7 años.

En la colección Fantasy se publicará la segunda trilogía de Corum; *El toro y la lanza* sale a la venta en mayo. La primera novela de esta trilogía fue publicada por la editorial Miraguano hace unos años.

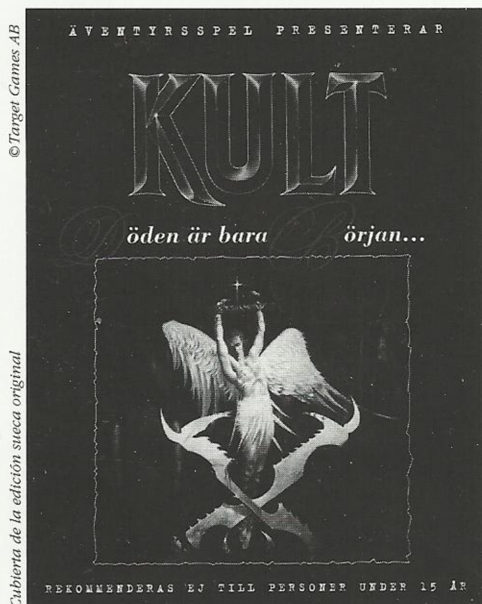
Volver a empezar verá la luz en abril dentro de la colección Gran Fantasy. Su autor, Ken Greenwood, ganó el Premio Mundial de Fantasía por esta obra.

En Gran Super Ficción veremos *Throy* de Jack Vance, autor que es sinónimo de calidad. Además aparecerá también *La paja en el ojo de Dios* de Larry Niven y Jerry Pournelle. Esta novela fue ya publicada en la fenecida colección Etiqueta Futura y se puede considerar como un clásico (de los buenos) de la ciencia ficción.

Para los amantes de la casquería, Bolsillo Terror nos ofrece *Sangre 1.2.3.* de Clive Barker, el *gore* de tamaño *pocket*. 

Artículo

por Gerardo Vega
Ilustraciones ©Target Games AB



Cubierta de la edición sueca original

©Target Games AB

Kult™

La muerte es solo el principio...

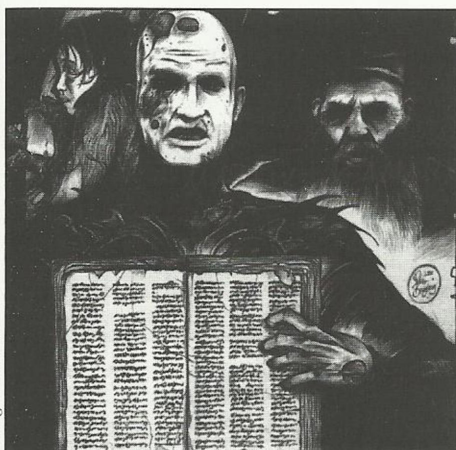
Kult es el primer juego pensado y desarrollado en Europa que ha tenido éxito en el país del rol por excelencia, Estados Unidos. Ahora una editorial española se ha hecho con los derechos de publicación en castellano, y nos va a ofrecer en su versión íntegra (fue censurado en EE.UU. por su escabroso contenido) uno de los últimos productos creados por Target Games, empresa líder en JDR de su país, Suecia.

Reuniendo la información sobre las últimas novedades de las distintas editoriales, uno se puede llevar sorpresas muy agradables. Justamente eso es lo que nos sucedió al ponernos en contacto con M+D Editores para que nos comentaran sus lanzamientos más inminentes. Después de la ya habitual lista de novedades para *Cyberpunk*, nos comunicaron que acababan de llegar a un acuerdo con la editorial sueca Target Games AB para producir la versión española de *Kult*. ¿Y qué juego es ése?

Este juego ha sido uno de los éxitos de la temporada en Estados Unidos, consiguiendo una aceptación unánime por parte de la crítica y el público (por ejemplo, la prestigiosa revista *White Wolf Magazine* le concedió un 5 sobre 5 en su crítica). De hecho, es el primer juego de rol europeo que consigue un éxito tan rotundo en un mercado tan difícil como el norteamericano. Y según nos comunica la gente de M+D, la fama de este juego se ha extendido como un reguero de polvora por Europa y se ha traducido (o lo está siendo en estos momentos) a seis idiomas.

Supongo que a estas alturas del artículo estaréis lo suficientemente hartos de lindezas estadísticas y de halagos sin contenido, así que vamos a intentar contaros brevemente lo que podéis encontraros en las páginas de *Kult*. Cabría hacer una última aclaración; este artículo se ha preparado sobre la base de la versión norteaméricana de *Kult*, que es ligeramente diferente a la que se va a publicar en España. M+D va a editar la segunda edición sueca, cuyo principal atractivo es su nueva maquetación. Además, incluye más datos de ambientación y los autores han eliminado el capítulo dedicado a la magia para ampliarlo y sacarlo como un suplemento aparte. Para terminar, la versión a publicar en España será la versión completa sin censurar. En Estados Unidos, los editores eliminaron algunos párrafos para evitar problemas y no atentar contra la peculiar moral norteamericana. Además, salpicaban el texto con unos cargantes recuadros en los que se recordaba insistentemente al lector que lo que se describía en el libro era meramente la ambientación de un juego de rol y que no se pretendía adoctrinar a nadie.

Kult es un juego de rol de horror contemporáneo. Si fuera posible describirlo en pocas palabras, quizá lo más acertado sería referirse a el como el explosivo coctel resultante de mezclar lo mejor de la obra de Clive Barker con unas gotas de psicología jungiana, unos cuantos comics de la colección *Hellblazer* y una fascinante cosmología desarrollada a partir de la dualidad bien-mal de la religión cristiana.



En *Kult*, nuestro mundo no es más que una cortina, una simple puerta hacia la verdadera y aterradora realidad. Todo lo que vemos y percibimos no es más que una ilusión. No somos capaces de detectar lo que nos acecha en la verdadera realidad y nuestras mentes no son lo suficientemente fuertes como para soportar un encuentro frontal con el más allá. Nuestro mundo es sólo una pequeña porción de otra realidad mayor. Las calles de nuestras ciudades sólo son los más oscuros rincones de Metrópolis, la ciudad de las ciudades, que está más alla del tiempo y del espacio. Cada callejón o paso subterraneo puede ser una entrada al Infierno. En las fronteras entre el terror, la locura, los sueños y la muerte existe una realidad que está más allá de todos nuestros sentidos. El Demiurgo, el creador de todo, ha desaparecido. Los ángeles y demonios han empezado a olvidar que una vez hubo un poder superior y vagan libremente por la tierra, buscando ser adorados para sobrevivir en un mundo sin Dios.

Esta es sólo una breve introducción al fascinante «background» de *Kult*. Los jugadores asumen el rol de personajes con secretos oscuros y pasados torturados, que buscan su propia redención. Se pueden elegir entre los 18 arquetipos o hacerse uno propio. Hay ocho aptitudes básicas que definen los aspectos físicos y psíquicos del personaje. El sistema de juego está basado en el dado de 20 caras y los jugadores tendrán 150 puntos a repartir entre las distintas habilidades.



Durante la creación de personajes, se hace patente el interés de los creadores del juego en que los personajes sean algo más que un conjunto de estadística s vacías. A traves de la elección de Ventajas y Desventajas y Secretos Oscuros, los jugadores tendrán la oportunidad de crearse un pasado consistente. La diferencia entre los puntos ofrecidos por las ventajas y las desventajas dan a los jugadores el Equilibrio Mental de sus personajes, que es una medida de lo bien que reacciona un personaje ante experiencias traumáticas y que sucede en estos casos.

El capítulo de Combate no es excesivamente farragoso, lo que se agradece enormemente. Un combate excesivamente detallado podría influir negativamente en el transcurso de cualquier aventura, debido al caracter extremadamente «ambiental» del juego.

Después de un capítulo dedicado a dar consejos al director de juego, pasamos a la parte del libro subtitulada como «La Verdad». En este apartado, dedicado esp ecialmente al director de juego, se nos explica con detalle todo lo necesario acerca del apasionante trasfondo de *Kult*, describiéndonos la verdadera naturaleza de nuestro mundo. Nos cuenta la historia del Demiurgo, y sus denodados esfuerzos para ocultar a la humanidad la verdadera realidad del mundo, antes de su desaparición definitiva. Su hermano gemelo, Astaroth, surge del más profundo de los infiernos para buscarle, ya que sin el no puede explicar su existencia.

La mera lectura de este capítulo es una fuente inagotable de ideas. La descripción de las diversas jerarquías de ángeles y demonios constituye todo un «tou r de force» y los autores salen magníficamente bien parados. Sus más de cien páginas son todo un compendio de imaginación y buen hacer, y su conjunto constituye uno de las ambientaciones más atractivas que he leído para un juego de rol. No creo poder ser excesivamente justo con mis comentarios así que me limitaré a reseñar una vez más que éste es el punto fuerte del juego y podréis comprobarlo cuando salga a la calle.

En esta versión se echa en falta la aparición de una aventura introductoria aunque los chicos de M+D me comentan que la segunda edición incluye un módulo titulado *Su última esperanza*. En resumen, un excelente juego de horror, digno heredero de la nueva hornada de juegos *oscuros* (*Vampiro, Werewolf, Underground*, etc).

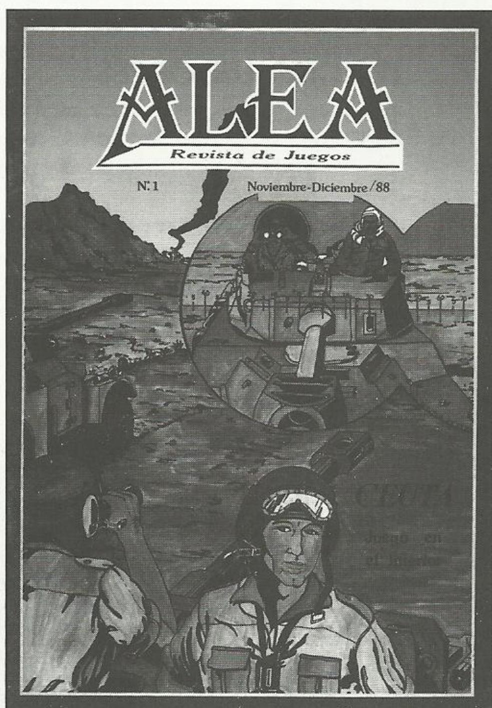
Además de todo lo anteriormente mencionado, tiene una ventaja que cabría reseñar. *Kult* es un juego que se define por sí solo. ¿Qué demonios quiere decir esto? A pesar de ser *otro* juego de terror, es realmente difícil referirse a el comparándolo con otros juegos ya existentes en el mercado (*La Llamada de Cthulhu, Chill, Vampiro, Ragnarok*), lo que dice mucho a favor de su identidad y personalidad propia.

Espero no haberos puesto los dientes excesivamente largos ya que según la gente de M+D, vais a tener que esperar hasta septiembre por lo menos para poder comprarlo. Hasta entonces, no sufráis demasiado.



Entrevista

por Daniel Artasu



Cubierta del nº1 de Alea (1988)

LA APUESTA POR LA CALIDAD

Ludopress es la iniciativa lúdica mas antigua que permanece en activo en nuestro país. Su origen se remonta a los primeros años 80, cuando los juegos de rol no eran mas que un rumor de una manera de entretenimiento que había surgido en Estados Unidos.

Ludopress (Alea)

La gente de Ludopress está en la brecha desde principio de los años 80 cuando empezaron a publicar (no todos ellos, por supuesto) el boletín *MS* del club *Maquetismo y Simulación* de Barcelona. Posteriormente fueron el catalizador de la primera época de *Líder* (se denominaban *Liderpress*) cuando era un fanzine que hablaba de wargames. A finales de 1988 (noviembre) sacan el nº1 de la revista *Alea* con portada en color (sorprendente en ese momento) y un juego de regalo (insólito). La apuesta por la calidad les sale bien y seis años después podemos hablar de un proyecto editorial perfectamente consolidado que se plantea la edición de especiales trimestrales e incluso de ¡un juego de rol!. ¿Cómo han llegado hasta aquí? ¿Quiénes son? La respuesta, en esta entrevista concedida en exclusiva para los lectores de ***Dosdediez.***

En esta entrevista no hemos podido incluir fotografías porque el carrete se veló en el camino entre Madrid y Barcelona (señor, señor). Lo sentimos de verdad y prometemos que en un próximo número de la revista arreglaremos el desaguisado.

2D10: La revista Alea surgió a partir de una escisión de redactores de *Líder*, ¿que pasó?

Los orígenes del antiguo *Líder* corresponden a una revista de club, que bajo el nombre de *MS* empezó su andadura exterior en 1982. Pionera en todos los sentidos, estaba planteada con el objetivo de difundir el hobby en general y contaba en sus páginas tanto con material de wargames como de los primeros artículos dedicados a los juegos de rol. A partir de esta primera iniciativa y con el fin de avanzar algo más, los primeros promotores de la revista contactamos con nuevos colaboradores (J.Luis López Jara y Luis D'Estrées) que aportaron en la nueva etapa ya bajo el nombre de *Líder* su experiencia y trabajo en las tareas de redacción. Asimismo en esta etapa se acuerda la colaboración en la difusión de la revista con una firma importadora de juegos. Transcurridos los tres primeros números, Luis D'Estrées se separa del equipo de redacción e inicia su propia andadura en la primera revista exclusivamente dedicada al juego de rol, *Troll.* La redacción de ambas revistas colaboró activamente durante el tiempo en que coexistieron de manera independiente, intercambiando artículos, colaboraciones y publicidad, merced a la buena relación personal que había.

A partir del cuarto número, Joc Internacional plantea a la redacción una propuesta de incremento de capital fundacional, entrando a formar parte como accionista, con el fin de mejorar su periodicidad y tratar de profesionalizar su estructura. La oferta es acogida con disparidad de opiniones. Por un lado hay quien apuesta por asegurar su continuidad, y por otro, la parte de la redacción que representan en ese momento Xavier Rotllán y Fco. Javier Cebrián que se decantan

por mantenerla ajena dentro de lo posible a intereses comerciales tan concretos.

De esta disyuntiva y tras diversas reuniones, la parte que representa a la mayoría de la redacción acuerda el reparto del capital inicial entre los socios y abandona las conversaciones. Este *impasse*, que Joc Internacional interpreta libremente como renuncia a los derechos de la titularidad de la revista, es aprovechado a continuación para lanzar una nueva etapa de la antigua revista, ahora ya directamente controlada por la firma comercial, sin contraprestación ni compra alguna por parte de dicha firma, asumiendo solamente como riesgo la continuación de las suscripciones. La parte de la redacción que optó por una singladura independiente formó el *Alea* actual.

"La apuesta era fuerte en cuanto a costes: por 1ª vez se incluía portada en color y juego interior"

2D10: Tal como está *Alea* actualmente, ¿quiénes sois Ludopress? y ¿cómo la conformáis?

Ludopress es el soporte legal bajo el cual se publica *Alea*. Estamos preparados para hacer cualquier tipo de publicación, no solamente tipo revista, sino también editar juegos o preparar otras movidas que se relacionen con el hobby. La estructura es sencilla, funciona con un consejo de redacción formado actualmente por cinco personas, muy conocidas en el mundo del hobby. Fco. Javier Cebrián, Javier Hoyos, Ernesto Urdi y ahora se ha incorporado a nuestro equipo Jordi Cabau, y el último soy yo, Xavier Rotllan.

Se trata de una estructura simple a la vez que efectiva, que rehúye un poco la estratificación en pomposos nombres y cargos, y que pretende en definitiva de que sea el consejo editorial por mayoría el que tome parte en todo el proceso de decisiones.

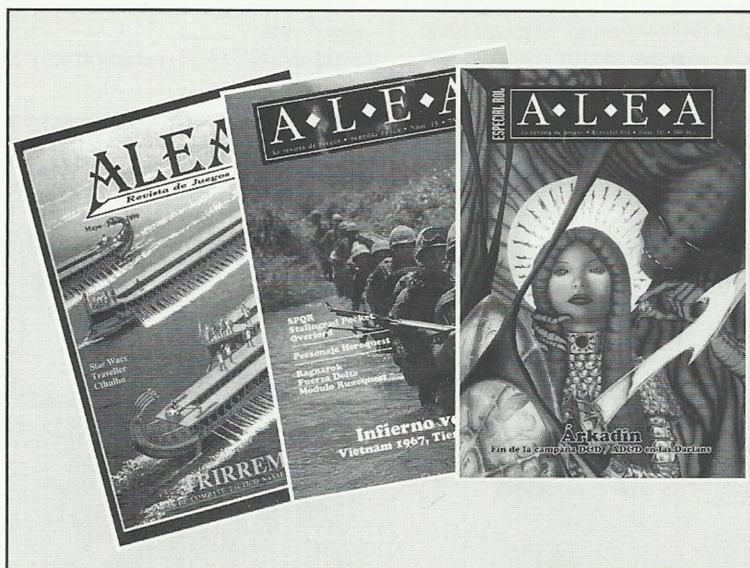
Mención aparte merecen Mª Carmen Canalejo y Sebastià Heredia (diseñador de la actual maqueta de la revista); ellos son los encargados de «vestir» y dar forma definitiva al trabajo del equipo de redacción y del de todos aquellos que colaboran activamente en la revista.

2D10: ¿Cómo fueron los primeros tiempos?

La apuesta era fuerte en cuanto a costes. Era la primera vez que se ponía una portada en color y se incluía un juego en su interior, todo resumido en un objetivo: el esfuerzo por la calidad. No diremos nada nuevo si comentamos que esta primera etapa fue bastante dura económicamente.

2D10: ¿Cómo reaccionaron en el aspecto comercial las diferentes firmas y las tiendas?

Yo asistí con asombro, en cuanto a la revista se refiere, a cómo revistas que nosotros empezamos y que luego abandonamos por un tema comercial, no reaccionaron hasta hace muy poco. Las tiendas siempre han sido muy abiertas a este tipo de iniciativas. La verdad es que nos ha tratado muy bien la tienda especializada y los editores independientes. La etiqueta de *Alea* han sido principalmente la independencia frente a cualquier interés comercial y en segundo lugar el poder hablar y estar a bien con todo el mundo.



Tres fases de la revista: 1ª etapa, 2ª etapa y los especiales de rol

2D10: A partir de vuestro número 13, se inicia una nueva etapa de la publicación, ¿qué supuso con respecto a la anterior?

Una vez asentada la revista, decidimos cambiar totalmente el «look». Para ello contactamos con Sebastià Heredia, maquetista profesional, que ya había diseñado una maqueta para el nuevo *Líder* de Joc Internacional. Con el fin de rediseñar la revista, por primera vez se incluyen fotos a color en el interior, a la vez que se mejora la presentación de fichas y plano. Creemos que la presentación actual es casi definitiva, por lo que de momento mantendremos la actual maquetación.

2D10: Habladnos un poco de la evolución de vuestra tirada, y qué tirada mantenéis actualmente.

La primera tirada que hizo en su día *Alea* fue de 2.000 ejemplares. Se mantuvo durante el primer año de publicación y hubo algunos números que se agotaron por completo. A partir del segundo año se aumenta algo hasta 2.500, 3.000. Luego hemos tenido altas y bajas dependiendo de la estación en que se publica el juego. Ahora nos estamos moviendo entre unos 3.500 y 4.000 ejemplares.

2D10: A partir del número 10 hubo un cambio de calidad a nivel de juego encartado. ¿Cómo os planteáis la evolución?

Si, es cierto que nosotros nos planteamos la revista como una cosa en evolución completa. En el número 10 hay un cambio, en el 13 se produce un segundo cambio y estamos hablando de una evolución continua, yo creo que para mejor. No se si eso lo apreciará el público en general. Vamos incorporando la informática cada vez más en el diseño del mapa, de las fichas, del juego, cambiando cabeceras, cambiando logotipos. Yo veo con tristeza muchas veces algunas revistas del mercado, que no evolucionan; o por lo menos para mí, que me miro un número y me miro otro y no sé como diferenciarlos salvo por la portada; y a veces ni eso, depende qué portada.

2D10: La publicación de especiales de rol, ¿significa un giro de la editorial hacia este tipo de mercado?

El inicio de una serie de especiales dedicados a temas monográficos, es una de las antiguas aspiraciones de la redacción. El hecho de que hayan sido de rol no significa que la revista vaya a dedicarse exclusivamente a este sector. Nos planteamos esta experiencia solamente a partir de contar con material que considerамos ofrecía un cierto atractivo al posible lector. En cuanto a los lectores de wargame, comentar que ya está anunciado un primer especial dedicado a la Guerra de la Independencia y hay otros proyectos en camino.

2D10: ¿Tuvisteis problemas con los representantes de TSR por publicar los especiales de rol dedicados a *D&D y AD&D*?

Como es natural nosotros antes de su publicación informamos tanto a Juegos Borrás, como a Ediciones Zinco de la naturaleza del producto que

íbamos a producir. Ambos no pusieron objeción alguna a su publicación. Prueba de ello es que el primero de ellos se anuncia en la contraportada; el único incidente a comentar es cuando se negoció la inserción de un anuncio específico de la colección en la revista *Dragón* que en principio no tenía problemas, pero que tras una consulta de la editorial con la firma americana, nos obligaron a sustituir por otro anunciando únicamente nuestra revista, aduciendo que no podían insertar publicidad de un producto no oficial. Este incidente, dadas las urgencias con que se planteó dicha sustitución, causó muy mala impresión en la redacción, sobre todo cuando en dicha publicación se inserta la publicidad de otros productos ajenos a TSR. A pesar de este incidente la relación con *Dragón* es extremadamente cordial en todos los aspectos.

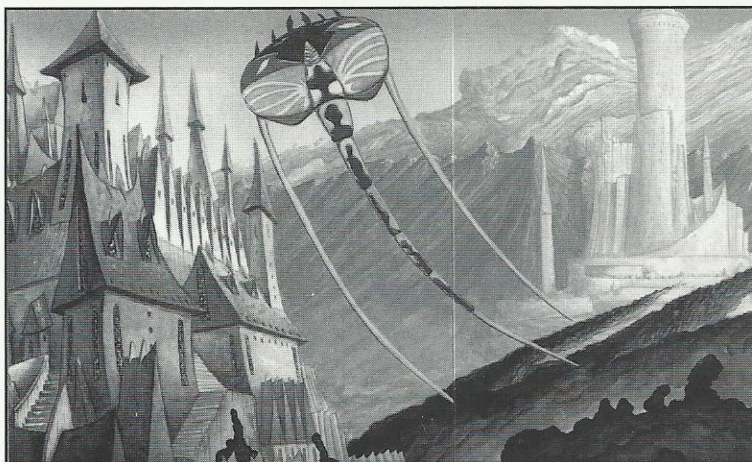
"Nuestra etiqueta ha sido siempre la independencia y poder hablar y estar a bien con todo el mundo"

2D10: El hecho de que mantengáis un precio siempre superior con respecto a otras revistas ¿supone un hándicap a la hora de comercializar vuestro producto?

Que duda cabe que como consumidor siempre se busca la mejor relación calidad/precio, aunque en nuestro país, este baremo no funciona del todo. El lector está mal acostumbrado a conformarse con productos de baja calidad, ya no solo en presentación, sino a veces hasta en contenido, con la excusa de que «como es lo único que hay»; nuestra revista siempre ha presentado un precio superior debido al esfuerzo realizado para mantener una calidad de producto. El hecho de que cada número contenga un juego completo, además de la información habitual que llevan otras publicaciones lo deberían convertir en argumento de venta por sí mismo. En cuanto al precio de los especiales, comentar que los costes de edición de un especial son más altos porque se reduce en algo la tirada ya que el espectro de público es más reducido; pero algo que nos deja un poco «descolocados» es el hecho que ese mismo público a veces se gasta el doble o el triple de este precio para consumir material de dudosa calidad porque tiene la etiqueta de «oficial»; quizás lo que nos falta a todos es ser un poco más «chauvinistas» y valorar también lo que se hace en nuestro país.

2D10: Cambiemos un poco de tema, ¿es cierto que vais a publicar un juego de rol?

Sí, a finales de este año verá la luz un proyecto, en el que vienen trabajando dos personas desde hace ya dos años. Se trata de un nuevo juego que se publicará bajo el nombre de *Bogey*. Su ambientación estará situada en el período que va desde finales de la primera guerra mundial hasta dos o tres años después de la segunda. El juego será del tipo de investigación, primando siempre dicho componente frente a la simple aparición de criaturas y monstruos. Están previstos diferentes marcos de desarrollo, siempre ateniéndonos al año en que se desarrollen las aventuras y los personajes escogidos. Su «preview» está pensado realizarlo en *Diver-Manía*, los próximos días 12 al 15 de mayo en donde se harán los últimos ensayos de *playtesting*, con el fin de ultimar sus detalles; comentar que los autores del juego son Ernest Urdi y Jordi Cabau, y que contarán con la colaboración en la parte de ambientación con Luis D'Estrées y Javier Hoyos. La presentación del libro de reglas será en tapa dura, con un total de 150 páginas aproximadamente, incluyendo además unas cartas troqueladas que formarán parte del sistema de juego. El precio está todavía sin determinar, pero es evidente que en ningún caso superará a los que actualmente hay en el mercado.



Detalle de la pantalla que incluían de regalo en Alea Especial Rol nº2

2D10: ¿Lo considerais realmente un producto original según está el mercado? ¿qué aporta de nuevo?

Un juego que apueste directamente por primar la investigación a la simple búsqueda de los «piños» ya es arriesgado. Primero, porque la fase en que se encuentra el mercado nacional todavía responde mucho a ese tipo de pautas; segundo, porque su originalidad entronca con la dinám ica de los juegos narrativos, tan de moda estos últimos años y que sup onen un nuevo concepto de ver el juego de rol.

2D10: ¿Significará esto que os convertireis en una revista de marca?

Remitiéndonos a una anterior respuesta, la revista espera mantener la misma relación de contenidos, si bien es cierto y comprensible que el producto en algunos momentos puntuales recibirá un trato preferencial por ser de la misma editora. Pero ya nos hemos hecho el propósito de tratar de ser lo más imparciales posibles a este respecto y esperamos que el lector aprecie este hecho.

2D10: ¿Cuáles son vuestras expectativas de cara al futuro?, ¿escondéis alguna otra sorpresa?

La verdad es que hay varias cosas en estudio, desde una edición separada de los juegos para poderlos presentar en caja, pasando por la continuación de la línea de especiales de cualquier temática, hasta la publicación de otros juegos; ningún proyecto está cerrado salvo el anunciado juego de rol y la publicación de un especial de rol autóctono para el segundo semestre de este año.

2D10: Demos un repaso a la producción nacional, ¿qué opinión os merecen los siguientes juegos de rol?

Antes, comentar que todos los títulos que proponéis exigirían un comentario algo más detallado y extenso que el de una mera respuesta de entrevista, pero para eso están ya las revistas con sus artículos. Trataremos de ser breves y no ser lapidarios en nuestras respuestas.

Aquelarre: Sistema de juego tradicional y una ambientación excelente.

Mutantes: Ambientación muy trabajada, sistema de juego bastante coherente.

Oráculo: Una oportunidad desaprovechada y un juego demasiado basado en las futuras ampliaciones.

Universo: Un sistema genérico con un planteamiento demasiado orientado a la iniciación.

Far West: Tema y ambientación completamente inédita, ambientación muy bien trabajada.

Analaya: Juego «fantástico-onírico» con una detallada ambientación y un original sistema de juego de tipo narrativo muy de moda últimamente, una mejor comercialización y pretensiones en su presenta-



ción hubieran dado mucho que hablar.

Fuerza Delta: Otra oportunidad desaprovechada, pobre presentación y nulo interés por parte de la editorial Miraguano por darle difusión.

Ragnarok: Terror gótico con una cuidada ambientación complementada con una correcta y sencilla creación de personajes.

Fanhunter: Reglas sencillas y eficaces, heredero con ventaja de *Ghostbusters*. Posiblemente dará mucho que hablar.

"A finales de año publicaremos nuestro primer juego de rol: Bogey"

2D10: Hablemos un poco de wargames en castellano.

Sagunto: De lo mejor que se ha hecho hasta el momento, tanto aquí como en otros lares.

Warhammer: Alternativa para que los jugadores de rol puedan introducirse en el mundo de las batallas con figuras.

Warhammer 40000: Demasiados detalles y condensación para introducirse en el mundo del juego con figuras. Espectacular y original.

2D10: Habladnos de las revistas que actualmente compiten con la vuestra en el mercado nacional.

Líder: A estas alturas es evidente que está planteada como una revista de marca. Posiblemente en sus orígenes fuese un poquito más abierta, ahora se centra excesivamente en productos de la firma comercial que los patrocina. Tiene cosas muy buenas, como son su interés por la afición y las noticias que da sobre ella; pero olvida productos muy interesantes que hay en el mercado y los trata de manera superficial. Pienso que es mejorable.

Sir Roger: Bueno, la verdad es que ha constituido una sorpresa para el público, no para nosotros, porque parte de la redacción era antigua colaboradora de *Alea* y de hecho lo sigue siendo en algunos casos. Pero *Sir Roger* es un fenómeno muy curioso: lleva un material muy bueno, muy bien presentado y es una apuesta que nosotros vamos a seguir con muchísimo interés, es un material que pensamos que es muy interesante y que dará mucho de que hablar.

Dragón: Es evidente que es una revista que tiene que dedicarse prácticamente en su totalidad a su producto. Ha mejorado mucho desde sus primeros números y la seguimos con interés. Para nosotros quizás su planteamiento nos gustaría que fuera más como *Dragón* en su edición francesa, pero pienso que están en ello y que hay unas evidentes mejoras en los últimos números.

White Dwarf: Su planteamiento es como soporte publicitario a una casa comercial. Poca valoración podemos hacer del trabajo que se realiza aquí, salvo el tema de traducción.

Dosdediez: Para nosotros el planteamiento de revista fue una grata sorpresa. Siempre hemos creído en que uno debe ofrecer el máximo de información, lo más clara y lo más amplia posible. En esos momentos en que aparece *2D10* nunca se había ofrecido información tan actualizada. Pienso que las revistas estábamos, y nos incluimos en ello, un poquito desfasadas de lo que estaba ocurriendo en el exterior e incluso en el interior. Algunas apostaban por hablar del mercado, de la afición, pero pienso que no profundizaban ni eran lo suficientemente independientes como para hablar de ello. *2D10* es una apuesta completamente nueva, ofrece muchísima información, quizás a veces con falta de profundidad, pero en los últimos números también eso lo están rectificando. Yo creo que es una buena apuesta que seguimos con muchísimo interés y que valoramos muy positivamente.

Y la desaparecida ***Troll***: fue una adelantada en su tiempo. Pensamos que se trata, salvando las distancias naturalmente, de la *2D10* de su época. Ofrecía una calidad muy alta, por lo que fue una gran pérdida el hecho de que se dejara de publicar.

2D10: ¿Y las revistas extranjeras?

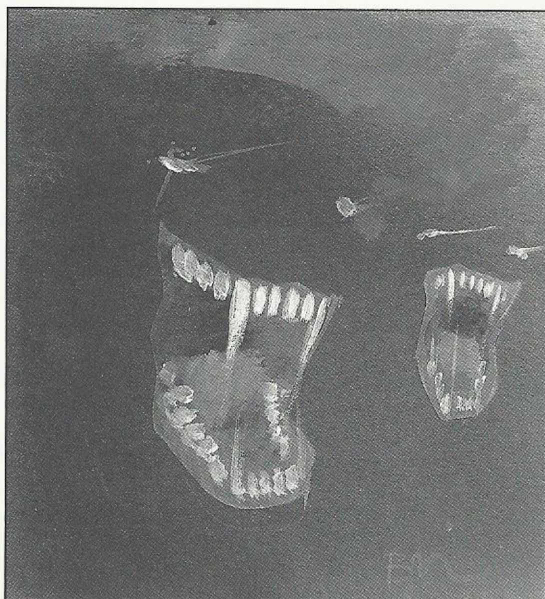
Aquí también tenemos disparidad de opiniones, podríamos decir genéricamente que en el caso del wargame nos inclinaríamos por *Command* y para el rol escogeríamos entre la edición francesa de la revista *Dragón Magazine* y *White Wolf*; aunque una desconocida en nuestro país también nos «tira» mucho: *Casus Belli*.

2D10: En un artículo aparecido en un número de Líder se relatan sus orígenes. ¿Tenemos entendido que no estáis muy de acuerdo?

Ciertamente ya hemos expuesto verbalmente este hecho al autor del artículo y a su editor. No obstante estamos redactando una extensa nota aclaratoria con todos los datos contrastados, para que los lectores puedan acceder a la verdadera información que hay tras los datos que se han publicado, sin verificar ni aclarar con las personas que se mencionan en dicho artículo. Esta nota se remitirá a todas las revistas para que ellas consideren la opción de publicarla o tenerla en cuenta.



por Igor Arriola
Ilustraciones de Javier Briz



PERROS NEGROS

El Perro Negro es producto de la mitología céltica, principalmente la escocesa e irlandesa. Es considerado como un mensajero de malos presagios y muerte. Allá donde aparece se sabe que pronto ocurrirá una desgracia, presumiblemente la muerte de aquel al que el Perro Negro se ha aparecido.

"... A pesar de que los últimos años de mi vida los he dedicado a la oración y la plegaria, me temo que no haya servido de nada. Dudo que los pecados de la juventud me hayan sido perdonados. Fue un error de inexperiencia... no, para qué seguir engañándome a mí mismo, no fue un error de la inexperiencia, simplemente nos creíamos a salvo, éramos nobles, nadie osaría acusarnos en voz alta de lo que le ocurrió lo que le hicimos a aquella muchacha, ebrios de poder y licor. Con el coraje que da saberse intocable, dimos rienda suelta a nuestros más bajos instintos. Por supuesto, la justicia humana nada pudo hacer para hacernos pagar nuestro crimen, pero ahora se que existe mas de una justicia.

Él ya ha llegado, nos ta hocado el turno. Primero fue George, después Gabriel y ahora me toca a mí. Sé que pronto oiré sus aullidos rasgando el silencio de la noche. Pronto oiré sus gruñidos y por último veré sus ojos... del color del infierno."

La creencia popular cuenta que el Perro Negro se presenta en la habitación de su víctima, por la noche, donde se alimenta de su esencia vital. Si otra persona o animal permanece junto a la víctima en la misma habitación, entrará en un sopor de origen sobrenatural provocado por la propia criatura.

Existen muchas teorías sobre las formas de morir de las víctimas, incluso sobre la realidad de este hecho. El más extendido y aceptado por hombres y mujeres de ascendencia celta es la de que el Perro Negro absorbe y consume la fuerza vital de sus víctimas, produciéndoles una muerte lenta, prácticamente imposible de evitar.

Al parecer uno de los síntomas mas habituales que padecen los elegidos por estas criaturas, es el debilitamiento progresivo, q ue les lleva a la extenuación. Esta debilidad les obligará a permanecer en cama. Los síntomas que suelen padecer las víctimas de esta *enfermedad* se muestran en cuatro fases bien diferenciadas:

1º. El sujeto suele mostrar una falta de fuerza, propia de un comienzo de gripe, pero sin el característico aumento de la temperatura corporal.

2º. La víctima tiene dificulatdes para poder usar su aparato locomotor con naturalidad, sus extremidades comienzan a sufrir continuos entumecimientos y el menor esfuerzo físico provoca jadeos y falta de re spiración.

3º. La última consecuen cia antes de la muerte es una imposibilidad total de levantarse, los sujetos apenas pueden alimentarse.

4º. La consecuencia final...

Perro Negro

FUE	6	INT	4*
DES	12	CAR	X**
CON	9	ESE	12
PER	13	VOL	16

Puntos de Vida: 9
Puntos de Coraje: ***

Intimidar (miedo)	4
Combate sin armas (mordisco)	6
Combate sin armar (derribo)	5
Buscar	6
Sigilo	12

* Aunque el Perro Negro es una entidad inteligente no posee la capacidad de comunicarse de forma verbal entendible para el ser humano... y (¡acertaste!) ladra como cualquier otro saco de pulgas.

**Tiene todo el carisma que pueda tener un perro y, por supuesto, siempre puedes decirle eso de *bonito, bonito, a ver si coges el palito.*

*** En un principio el perro no poseerá ningún punto de coraje, aunque puedes decidir cuando realice alguna acción complicada en la que el bicho le eche...

Tabla de Mordisco

	Derribo	Mordisco
14+	MF-1	MF-2
+11 a +13	MF-2	F
+8 a +10	F	F-1
+5 a +7	F-1	F-2
+2 a +4	F-2	N
-1 a +1	N	N-1
-4 a -2	N-1	N-2
-7 a -5	N-2	D
-10 a -8	D	D-1
-13 a -11	D-1	D-2
-14	D-2	MD
Potencia	+6	+12

Su muerte podría equipararse a la que sufre una víctima de vampirismo, si exceptuamos, por supuesto, la ausencia de señales físicas. El cadáver mostrará una palidez an tinatural.

La creencia popular también indi ca que esta criatura llega para vengar a los inocentes que murieron a manos del sujeto quien, debido a su poder terrenal no sufrió castigo alguno. Normalmente esta criatura suele actu ar sobre los miembros de la nobleza que durante tanto tiempo dieron rienda suelta a sus más bajos instintos sin ningún temor por las represalias de las autoridades, ya que ellos eran las susodichas.



Un ejemplo de un Perro Negro bien pudiera ser la leyenda de los Baskerville, que tan acertadamente inmortalizó en texto sir Arthur Conan Doyle en su libro *Sherlock Holmes y el perro de los Baskerville.*

Absorción de esencia

Como anteriormente hemos indicado, los pasos para el fallecimiento de la víctima son cuatro:

1.- Cada noche la víctima deberá superar una tirada de Esencia en dificultad Normal (14+); si la consigue, no le ocurrirá nada, excepto pequeños mareos al levantarse, pero si falla sufrirá una penalización de -2 a todas sus acciones debido al cansancio producido por la absorción mágica de la criatura y pasaremos a la siguiente fase de la *enfermedad.*

2.- La víctima deberá volver a intentar superar una tirada de Esencia ahora en Difícil (17+) y no aplicaremos ningún modificador infligido por la *enfermedad* ya que el aumento viene dado en la dificultad superior marcada. Si la supera, mantendrá el -2, pero su estado no empeorará. Si por el contrario fracasa, su penalización será de -5 y la noche próxima pasará a la siguiente fase de la *enfermedad* con lo que todo ello significa.

3.- El personaje deberá superar de nuevo una tirada de Esencia en Muy Difícil (20+). Si la supera se mantendrá estable en la fase anterior, pero si fracasa conmenzará a sufrir los efectos de esta fase, su penalización será de -10 y procederemos a llegar al último nivel de esta *enfermedad.*

4.- Si la víctima no consigue superar de nuevo una tirada de esencia en Imposible (23+), bueno, ejem... morirá.

Todas estas tiradas se realizarán cada noche; si una noche la supera, la enfermedad permanecerá estable o estancada en nivel actual, pero si falla, procederemos a aplicar de inmediato los efectos del tal fallo y avanzará un nivel la enfermedad.

Sopor inducido

A efectos de juego toda criatura (humana o no) deberá superar una tirada de Esencia en



dificultad de Imposible (23+) para resistir el influjo mágico del Perro Negro, si la supera podrá actuar con toda normalidad, si fracasa caerá en el sopor mágico y no podrá intentar otra tirada durante tantos asaltos como su C.F. Durante el sopor, el PJ podrá observar la escena como si de un sueño se tratara, viéndola a través de una ligera ne blina y los sonidos le llegaran de muy lejos. La escena continuará así hasta que supere la tirada de Esencia, pero sólo podrá intentarlo 3 veces, si no lo consigue a la tercera quedará completamente dormido, *soñando* con algo oscuro con profundos ojos rojos. El Perro ignorará a los *invitados* siempre y cuando estos no demuestren interés por su presencia.

Si el perro es ahuyentado (ver mas abajo) por alguno de los PJs, los demás se despertarán inmediatamente.

¿Cómo combatir al Perro Negro?

No existe otra cura contra esta enfermedad que ahuyentar al Perro Negro. Para ello deberán combatirle y expulsarle de nuestra realidad. Para conseguir esto deberán reducir sus puntos de vida hasta el -5 que en otra criatura significaría la muerte, pero él tan sólo será obligado a volver a su realidad a lamerse las heridas, abandonando, por tanto, a su presa.

Las armas causan muy poco daño en él. Cada vez que resulte alcanzado por un ataque de cualquier tipo, deberá realizar una tirada de constitución en Normal. Si la supera, el ataque habrá resultado totalmente inefectivo, debido a que al parecer la esencia mágica de esta criatura anula cualquier daño. Esto no es del todo cierto, ya que una vez haya fallado su tirada de Constitución, el resto de ataques le dañarán de forma normal. No se sabe a ciencia cierta el motivo de este hecho, ya que nunca se ha podido estudiar ninguno en condiciones válidas. Después de esto, la víctima recuperará un nivel en la *enfermedad* por semana.

Habilidades especiales de los animales

Todos los animales tienen una serie de habilidades comunes que no poseen los seres humanos, y aunque no vamos a hablar de todas ellas, si voy a describir las dos más importantes:

Habilidad de intimidar (FUE)

Existen muchas formas de intimidar. Unos animales producen miedo, otros asco...

La dificultad standard es Normal.

Si el animal produce miedo, la víctima deberá superar una tirada de Frialdad en Difícil, restando la C.E. obtenida por el animal para no salir corriendo.

Si el animal produce asco, en lugar de salir huyendo, causará la necesidad irrefrenable de subirse a una silla o una mesa. Se pueden eliminar estos efectos empleando un Punto de Coraje.

Combate sin armas: Derribo(FUE)

Un animal pued e tratar de derribar a su oponente. Consultar la tabla de derribos, asumiendo como valor defensivo la fuerza del oponente mas su habilidad en Combate sin armas con un modificador negativo de -5.



por David Alabort
Ilustraciones de Enrique López



UN NUEVO CLAN: LAS BAOBHAN-SITH

Ayuda para Vampiro, en la que se desarrolla un nuevo clan de hembras adeptas al Vitae. Las húmedas brumas de los bosques escoceses cobijan bajo su misterioso manto a estas hijas de la noche.

Antecedentes

Este restringido y enigmático Clan tiene su origen en las zonas más oscuras de Escocia. Sus miembros, generalmente mujeres, vagan por yermos y bosques a la caza de víctimas desprevenidas, siendo los hombres jóvenes su presa predilecta. De acuerdo con las leyendas, las Baobhan-Sith (también conocidas por el apodo de *jardineras*) actúan en solitario o forman pequeños grupos, acechando en los caminos.

Su táctica favorita es acercarse a los viajeros que pasan la noche en campo abierto y congeniar con ellos, gracias a su espectacular belleza y su dominio de la disciplina de Presencia. Pronto, el grupo se ve invadido por una gran alegría, corren el vino y la música, y las misteriosas jóvenes inician el baile, invitando a sus compañeros de fiesta a que se unan a ellas entre risas y abrazos. Pero cualquier observador ajeno a la danza notará que las carcajadas comienzan a parecer forzadas, los cantos se hacen más agudos, y los abrazos son demasiado fuertes, más parecidos a los de una fiera que retiene a su presa que a los de una alegre doncella y su compañero de baile. Gritos y rugidos se mezclan mientras las Baobhan-Sith continúan bailando, hasta que los cuerpos vacíos y secos de los desdichados que han recibido su Beso caen al suelo.

Algunos estudiosos sospechan que se trata de una blasfema variación del Clan Gangrel. Los miembros de este Clan niegan indignados cualquier relación. Aunque hay algunas similitudes (su preferencia por los bosques y zonas salvajes, la fiera independencia, el poder de hablar con las bestias...), lo cierto es que nadie sabe con certeza cuál es la historia de las Baobhan-Sith. Las únicas referencias son las leyendas que cuentan los aldeanos escoceses cuando están junto al fuego y los sonidos de la noche invitan a un baile con la muerte...

Actualmente, las Baobhan-Sith han ampliado sus horizontes sin abandonar del todo los yermos escoceses. Se las puede encontrar en cualquier gran bosque del norte de Europa, y algunas Jardineras han llegado incluso a las zonas salvajes de Canadá y EEUU. Hasta se rumorea que las más audaces se han atrevido a establecerse en los parques de las grandes ciudades, expulsadas de los bosques por los hombres lobo, y atraídas por la abundancia de presas. Los motivos del Viaje, como conocen ellas a esta dispersión, no están del todo claros, y hay distintas teorías: desde una guerra entre dos fac ciones rivales por el



liderazgo del Clan, hasta que el nivel de población de las Baobhan-Sith en Escocia había llegado a extremos peligrosos.

Apariencia

Las Baobhan-Sith son casi siempre mujeres de gran belleza y hermosa melena rubia. Según la tradición visten de verde, con ropas de extraño corte. Desde que iniciaron el Viaje, sin embargo, han comenzado a alterar su apariencia general: han aceptado en su clan a mujeres de otras razas (con lo que es posible, aunque no muy probable, encontrar a una Baobhan-Sith de raza india, por ejemplo, o con los cabellos negros) y adoptado ropas que, aunque no son de color verde, mantienen un tono semisalvaje, como chalecos y adornos de cuero. Lo que no ha cambiado es su alegre modo de comportarse y su abierta sonrisa, que enmascaran su auténtica personalidad de implacables asesinas.

Refugio

Por regla general tienen su refugio en las zonas boscosas por donde es posible el paso de seres humanos. Gracias a la sorprendente disciplina del Dryad, las Baobhan-Sith son capaces de relacionarse con las plantas, especialmente los árboles, y utilizarlos como refugios, Ghouls, reservas de sangre...

Trasfondos

Las Baobhan-Sith son muy selectivas a la hora de aceptar un nuevo miembro. Sólo las mujeres más bellas y despiadadas entran a formar parte del Clan. Normalmente son escogidas entre las excursionistas y viajeras a las que atacan, si se han portado con valentía y fiereza, cualidades que las Jardineras aprecian especialmente. Muy raramente se encuentra un hombre entre sus filas, y es normalmente fruto del capricho de alguna de ellas, que suele cansarse de su *creación* rápidamente. En ese caso, el pobre Baobhan-Sith masculino es tratado con el máximo desprecio: bromas pesadas, humillaciones y todo tipo de torturas que provocan la locura o el suicidio.

Creación del Personaje

Las Baobhan-Sith son siempre expertas en supervivencia y vida al aire libre. Los Atributos Sociales son primarios, y el Comportamiento y Naturaleza, los propios de un vividor hedonista, aunque los de Bravo y Solitario gozan también de bastante éxito. Sus Trasfondos típicos son Mentor y Esclavos.

Disciplinas

Animalismo, Dryad, Presencia.

Debilidades

Debido a su carácter y prácticas, las Baobhan-Sith están siempre muy próximas a la Bestia. La Humanidad es para ellas algo ajeno. Para ilustrar esto, el PJ del Clan Baobhan-Sith no podrá tener, al ser creado, más de 3 puntos de Conciencia y 3 de Auto control, ni Humanidad superior a 6. Es más: aumentar el nivel en estas Virtudes mediante el gasto de Puntos de Experiencia costará el doble de lo normal (es decir, nivel actual x 4).

Organización

El Clan de las Baobhan-Sith une, a una estructura relativamente libre, la más rígi-

da jerarquía entre sus miembros. Normalmente, las Baobhan-Sith se agrupan como las manadas de animales salvajes: un líder, el más fuerte y respetado, los cazadores y, por último, los jóvenes que están todavía aprendiendo.

Es frecuente que una Baobhan-Sith solitaria llegue a un nuevo territorio y decida establecerse allí, creando poco a poco nuevas vampiresas y adiestrándolas, hasta formar el pequeño grupo de cinco o seis miembros típico del Clan, que es conocido como **Coven**. La Baobhan-Sith que dirige el grupo se llama **Mater**, y las regulares disputas por hacerse con el poder suelen terminar con la muerte (o la fuga, en el mejor de los casos) de la perdedora. No es extraño que la Mater expulse del Coven a las Baobhan-Sith más pujantes para asegurarse su permanencia en el mando. Las expulsadas se trasladan a otras zonas y forman nuevos Covens. De este modo, el Clan se asegura de que su población se mantiene dispersa, lo que es muy importante para las Baobhan-Sith. En ocasiones señaladas, como la fiesta de Belthane, el 8 de mayo, los Covens de una misma zona se reúnen en una asamblea de carácter festivo, en la que además, el Consejo de Maters soluciona los conflictos internos. Estas reuniones ayudan a evitar las frecuentes y brutales disputas territoriales a las que las Baobhan-Sith son tan aficionadas.

En cuanto a su relación con La Camarilla, el Clan se ha considerado siempre ajeno a sus decisiones. Las Baobhan-Sith tienden a apartarse del mundo, recluidas en sus bosques. Además, su actitud respecto a los humanos está más próxima a la del Sabbat. De todas formas, cuando una Baobhan-Sith se establece en una ciudad, cosa cada vez más frecuente, respeta la autoridad del Príncipe y cumple con las Tradiciones (o, por lo menos, lo aparenta).

NUEVA DISCIPLINA: EL DRYAD

Gracias a esta Disciplina, el Clan de las Baobhan-Sith es capaz de ocultarse y sobrevivir en los bosques tan bien como los Gangrel y los hombres lobo, sus grandes rivales por la supremacía en las zonas salvajes.

Mediante el uso del Dryad, las Baobhan-Sith aprenden a dominar a los árboles y plantas, convirtiéndolos en Ghouls, depósitos de alimento, e incluso refugios.

Aunque algunos Clanes (Gangrel y Tremere especialmente) han intentado adentrarse en la Disciplina del Dryad, sus intentos hasta la fecha han sido infructuosos. El conocimiento es transmitido por cada Mater a su estirpe de forma oral, y las Neonatas son aleccionadas para que no salga del Coven. Por lo tanto, es muy difícil que un vampiro de otro Clan posea esta Disciplina.

A pesar de su gran efectividad, el Dryad tiene una limitación: puede afectar a todas las plantas y árboles, excepto al fresno. Ni siquiera las Maters más ancianas y versadas en la Disciplina conocen el motivo, pero lo cierto es que cualquier intento de utilizar el Dryad sobre estos árboles se revelará como inútil.

Nivel 1.- Conocimiento y Consagración

En el primer nivel, las Baobhan-Sith adquieren un conocimiento intuitivo del reino vegetal (a efectos del juego, se puede reflejar con la adición gratuita de tres niveles más en el conocimiento de Botánica, una especialidad de Ciencia).

Lo más importante, sin embargo, es que la Neonata es capaz de lograr una gran afinidad con un árbol determinado, y acondicionarlo para que reciba puntos de sangre, convirtiéndose así a la vez en Ghoul y depósito de **Vitae**. Las Baobhan-Sith llaman a este proceso **Consagración**, y al árbol que ha sido consagrado, **Gaorth**. La Baobhan-Sith que consagra un Gaorth mantiene el nombre de Regnant.

Durante tres noches consecutivas, el PJ deberá efectuar una danza ritual alrededor del árbol seleccionado, hasta terminar exhausta y abrazada al mismo. En ese momento pasará una tirada de Voluntad a dificultad 7, consumiendo 3 puntos de sangre, que son transferidos al árbol. Al término de la tercera noche, la Consagración se ha consumado : el nuevo Gaorth no aceptará sangre de ningún otro personaje, y puede almacenar, dependiendo de su tamaño, entre 10 y 30 puntos de sangre, de los que consumirá, también dependiendo de su tamaño, entre 2 y 4 a la semana. Si el Gaorth queda en algún momento vacío de sangre, se marchita y muere en el plazo de tres días.

Para recuperar la sangre almacenada en un Gaorth, la Baobhan-Sith debe abrazarse a su tronco y pasar una tirada de Carisma + Supervivencia a dificultad 6. Por cada éxito recibirá 2 puntos de sangre, naturalmente hasta el límite que permitan las reservas del árbol.

No hay límite al número de Gaorths que puede crear un PJ, pero su elevado consumo de sangre aconseja ser prudente. Los Covens suelen consagrar árboles vecinos alrededor de un claro, formando lo que es conocido como un *Círculo*.

Los árboles consagrados por las Baobhan-Sith gozan de gran salud y aspecto lozano, y un observador atento no podrá dejar de apreciar la diferencia con los árboles vecinos. Además, las hojas del Gaorth adquieren ligero tono rojizo, que va haciéndose más patente con el paso de los años.

Nivel 2.- Comunicación

Al alcanzar el segundo nivel del Dryad, la Baobhan-Sith ha desarrollado la capacidad de comunicarse hasta cierto punto con los Gaorth.

Abrazándose al tronco, y pasando una tirada de Astucia + Empatía a dificultad 6, el PJ comparte los sentimientos y percepciones del Gaorth, mediante un proceso telepático. Así, el Gaorth puede transmitir a su Regnant el conocimiento de que un grupo de personas han estado examinándolo durante el día, o que un Gangrel se ha fundido con la tierra cerca de allí. La cantidad de información depende del número de éxitos obtenidos en la tirada.

Debido a lo extraño e inhumano de la experiencia de compartir los sentidos de un árbol, la utilización de esta capacidad puede provocar una pérdida de Humanidad. El PJ deberá pasar una tirada de Humanidad a dificultad 5, perdiendo un punto en caso de que no lo consiga. Si el resultado es de fracaso, adquirirá además un trastorno mental (a elección del Narrador).

Nivel 3.- Refugio verde

Posiblemente una de las más útiles aplicaciones del Dryad, y desde luego la más sorprendente, la capacidad conocida como Refugio verde permite a la Baobhan-Sith que la domina utilizar a su Gaorth como refugio durante el día. Gastando dos puntos de sangre, el PJ puede fundirse con el tronco del árbol, siempre que el tamaño del mismo lo permita. En este estado, la Baobhan-Sith es inmune a la luz diurna. Si el árbol es talado durante el día, la Baobhan-Sith permanecerá a salvo en el tronco hasta la llegada de la noche, en que emergerá del mismo en estado de Frenesí, a menos que pase una tirada de Auto control a dificultad 7. El tronco no podrá volver a ser utilizado, y los puntos de sangre almacenados se pierden. Si el árbol se quema, la Baobhan-Sith que permanezca en el mismo es destruida también. De hecho, éste es el modo más seguro de acabar con un miembro de este Clan. En caso de que el árbol recibiese algún daño sin llegar a ser talado, queda a elección del Narrador la pérdida de puntos de sangre o niveles de salud que pueden sufrir Gaorth y Regnant.

Con el paso del tiempo, el Gaorth que sirve de refugio regular a una Baobhan-Sith va adquiriendo un aspecto paulatinamente más extraño: su tronco se oscurece hasta volverse negro, el matiz rojizo de sus hojas se intensifica, crece más de lo normal en su especie, es extrañamente frío al tacto y puede repeler a Personajes con Humanidad alta (ocho o más). Si es un árbol frutal, esos frutos son de gran tamaño y sabor espantosamente amargo, que sin embargo puede crear adicción en las personas y animales que lo consuman en exceso.

Nivel 4.- Control de la madera

En este nivel, las Baobhan-Sith son capaces de imponer su voluntad sobre el reino vegetal, incluso después de que la planta haya muerto. Manteniéndose en contacto con la madera, pasando una tirada de Manipulación + Supervivencia a dificultad 7 y mediante el gasto de un punto de sangre, el PJ puede manipular la forma de cualquier objeto hecho con este material. Así, las estacas pueden perder su punta, las puertas de madera abrir agujeros en su centro... etc. La magnitud del cambio dependerá del número de éxitos obtenidos.

Nivel 5.- Protección del refugio

Este nivel del Dryad funciona de forma inconsciente, y no precisa de ninguna tirada por parte del PJ para que haga efecto. Mientras la Baobhan-Sith esté refugiada en un Gaorth, mediante el uso del Nivel 3 de la Disciplina, ninguna criatura será capaz de acercarse al árbol, y mucho menos de dañarlo, a menos que pase una tirada de Coraje a dificultad 7, tal es el aura de poder y maldad que rodea al Gaorth.

Nivel 6.- Coven

Al llegar a este nivel, la Baobhan-Sith es capaz de forzar a su Gaorth a aceptar en su interior a otros Vástagos. Por supuesto, este poder está limitado por el tamaño del árbol. La Baobhan-Sith deberá pasar una tirada de Voluntad a dificultad 7: el Gaorth aceptará un huésped más por cada éxito obtenido; si el resultado es de fracaso, la Baobhan-Sith perderá un punto de Voluntad y no podrá refugiarse en ése árbol hasta la noche siguiente. Aunque no es necesario que los refugiados pertenezcan al Clan, ni siquiera que conozcan la Disciplina del Dryad, el Gaorth sólo los admitirá mientras su Regnant permanezca también refugiada en su interior. Cada uno de los intrusos deberá gastar tres puntos de sangre.

Esta aplicación del Dryad es de gran utilidad para las Maters que están adiestrando a Neonatas aún inexpertas, que no han alcanzado el tercer nivel de la Disciplina.

Nivel 7.- Anular Consagración

Un arma formidable en los frecuentes conflictos territoriales que mantienen las Baobhan-Sith, este nivel permite a quien lo domina anular la Consagración por otra Baobhan-Sith de un Gaorth, apropiándose de toda la reserva de sangre que contenga. El Gaorth que sufre este ataque muere a los tres días, a menos que sea Consagrado de nuevo, de acuerdo con el nivel 1.

Para anular la Consagración, la Baobhan-Sith debe abrazarse al tronco, y vencer en una acción extendida y resistida: cada una de las adversarias tira tantos dados como puntos de Voluntad, siendo la dificultad a la Resistencia + Supervivencia de su contraria. Vence quien antes consiga siete éxitos.

Nivel 8.- Siembra

Al llegar a este nivel, la Baobhan-Sith es capaz de cultivar árboles a partir de un fragmento de uno de sus Gaorths. Gastando un punto de Voluntad en el momento de la siembra y tres puntos de sangre al mes, en el plazo de un año dispone de un Gaorth ya Consagrado, inmune al Nivel 7 (Anular Consagración).

Además, todas las tiradas de Voluntad que deba hacer la Baobhan-Sith en relación con ése árbol ven reducida algo su dificultad (-3).

Nivel 9.- Voz del Bosque

Este nivel es igual que el 2, Comunicación, pero con la diferencia de que la Baobhan-Sith puede extenderlo a todos los árboles de la zona, Consagrados o no. La dificultad de la tirada de Astucia + Empatía se reduce a 5, pero la de la tirada de Humanidad aumenta a 7.

Nivel 10.- Vida Impía

La Baobhan-Sith puede controlar a sus Gaorths hasta el punto de hacer que éstos ataquen físicamente a su objetivo. Gastando un punto de Voluntad y pasando una tirada de Manipulación + Pelea a dificultad 6, todos los Gaorths Consagrados por ella atacarán a la víctima que designe, durante tantos asaltos como éxitos obtenidos en la tirada.

Los Gaorths atacantes no pueden desplazar el tronco, y sólo atacarán mientras el objetivo esté dentro del radio de acción de sus ramas.

El éxito del ataque se determinará de acuerdo con el valor de Destreza + Pelea de la Baobhan-sith a dificultad 6, consistiendo en un intento del Gaorth de empalar a la víctima con sus ramas más afiladas.

El daño básico que produce el ataque puede variar entre 3 y 6, de acuerdo con el tamaño del árbol, su altura y la envergadura de sus ramas. Es posible que los vampiros queden paralizados, igual que si les hubiera sido clavada una estaca, si el Gaorth consigue 5 éxitos en su tirada de ataque.

Al fin y al cabo es madera ¿no?



Módulo

por Darío Pérez
Ilustraciones de Jaime Fabregat



INFILTRADO

Aventura para un grupo de 3 a 6 personajes que deberán descubrir la identidad de un agente que pretende infiltrarse entre las tropas rebeldes. De que lo hagan o no, dependerá el futuro de la Alianza.

Star Wars

El alto mando de la Alianza Rebelde asigna al grupo de PJs la misión de encontrar y devolver con vida a Jonah Durblit. Jonah es un viejo senador imperial bastante liberal encargado de supervisar la «legalidad» de las operaciones imperiales en el sector Dagoe, dentro del cuadrante Fhangorr. Goza de cierta popularidad entre sus conciudadanos por sus contínuos enfrentamientos con el gobierno imperial, por lo que hallarlo sería un gran apoyo para la Alianza a la hora de hacerse pacíficamente con la lealtad del sector. Los servicios de información rebeldes creen que el senador ha sido secuestrado por tropas imperiales con el propósito de lavarle el cerebro en alguna oscura y remota prisión, ya que su imagen pública todavía puede ser útil para el emperador.

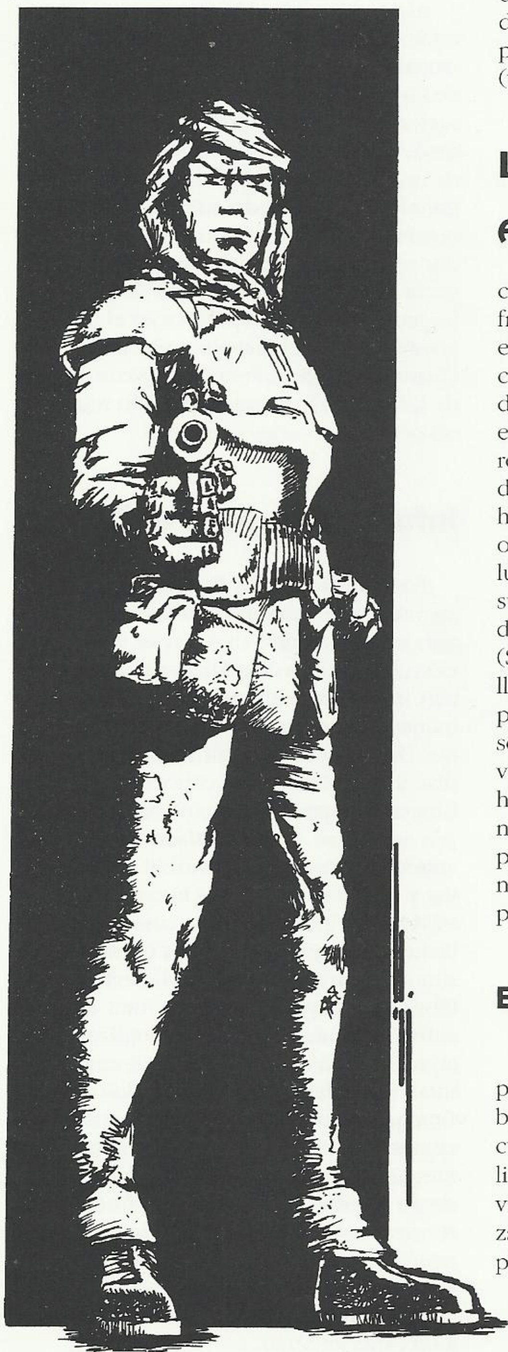
Al parecer, en las últimas semanas Durblit estaba investigando personalmente algo relacionado con la desaparición de ciudadanos de los estratos más bajos de la población del sector, cuyo destino podría ser (según fuentes de la Alianza) la investigación y desarrollo de un banco de cuerpos destinados a sustituir a los leales soldados imperiales caídos en combate. Las últimas noticias sobre el senador son que realizó un viaje de Quantum-5 hacia Tasima en un transporte de pasajeros. Se proporciona a los personajes el lugar de encuentro con el contacto rebelde en New Quantum (El Bláster Pesado, un oscuro tugurio de las afueras) y pasajes en vuelo regular si no poseen un carguero propio.

Información para el DJ

En realidad Jonah Durblit es un doble agente del imperio preparado durante meses para infiltrarse entre los servicios de información clandestinos de la Alianza en Dagoe. Por ello, los imperiales han elaborado cuidadosamente un plan para hacer creer a los rebeldes que Durblit es un desertor, le acojan entre sus filas y de esta manera conocer sus planes futuros. Muy pocos son los oficiales a los que, por seguridad, se les ha dado a conocer la auténtica naturaleza de Durblit. De esta forma y con el objeto de no hacer demasiado evidente su localización, se cursó una orden de búsqueda y captura contra él, mientras se simulaba un secuestro y se le recluía en la fábrica de Cryogen Systems, una empresa subsidiaria que los imperiales utilizan como tapadera. La historia del banco de cuerpos es totalmente falsa y lo único que alberga Cryogen es un moderno centro de comunicaciones desconocido para la Alianza. Para asegurar la verosimilitud de la desaparición de su agente el Imperio ha ofrecido una recompensa de 25.000 créditos a aquél o aquéllos que lo encuentren y lo devuelvan a las autoridades. Es la forma ideal de que un comando rebelde infiltre en sus propias filas a un espía imperial.

Localización: Sector Dagoe

Dagoe es un sistema ligeramente alejado de los núcleos habituales de confrontación entre la Alianza y el Imperio aunque tanto unos como otros están presentes en los planetas que lo pueblan. Sin embargo, esa presencia nunca se ha manifestado de forma demasiado evidente; no hay bases imperiales (aunque sí una especie de consulado en Quantum-5 que cuenta con una mínima guarnición de soldados de asalto) y tampoco los rebeldes han efectuado ningún tipo de operación en la zona (aunque mantienen enlaces en los principales núcleos urbanos). En definitiva todos consideran a Dagoe como un pacífico lugar de tránsito hacia el corazón del Imperio.



Tasima

Situado en un extremo del sector, Tasima es la despensa del mismo. Se trata de un rico planeta dedicado exclusivamente a la agricultura y la minería, exportando materias primas de excelente calidad hasta las ciudades más importantes de la galaxia. Sólo existen dos grandes ciudades en Tasima que, fundamentalmente, sirven como astropuertos para las grandes naves de carga. En la capital, Ryloth, hay un pequeño gobierno local dependiente del consulado de New Quantum que dispone de un par de escuadras de soldados de asalto. Tiene escasa importancia para el desarrollo de la aventura ya que Durblit ni siquiera salió hacia aquí, pero el DJ puede alegrar el día a sus jugadores provocando un enfrentamiento con algún cazador de recompensas solitario que esté rondando por el espaciopuerto y escuche sus pesquisas (ver Características en ésta página).

Lugares de interés

Astropuerto de Ryloth

Abarca la casi totalidad de la ciudad y a cualquier hora del día o de la noche hay un frenético tráfico de lanzaderas y barcazas entre los grandes mercantes y los muelles de carga. Se trata de un astropuerto que dispone de los últimos avances tecnológicos, entre ellos, unos potentes rayos de tracción que redirigen el rumbo de las pequeñas naves desde su entrada en la atmósfera hasta los hangares-muelle situados en la zona más occidental de la ciudad. El astropuerto es el lugar ideal para intentar saber algo sobre el supuesto viaje de Durblit. En las bases de datos de los últimos vuelos de pasajeros (Seguridad 10, Computadores 10) no figura la llegada de ningún Jonah Durblit aunque si se profundiza un poco más (Computadores 15) se confirmará que efectivamente había reservado billete en la compañía TransCorp, Inc. hace dos días. Además, en el boletín electrónico de noticias (por si a alguien se le ocurre preguntar) no figura que se haya producido ningún ataque pirata a transportes en esta parte del sector en los últimos 3 meses.

El mostrador de TransCorp

Situados dentro del recinto del espaciopuerto, muy próximos a las puertas de embarques de los vuelos de pasajeros, se encuentran los mostradores de las principales lineas interestelares. TransCorp es una relativamente pequeña compañía local especializada en el transporte de ejecutivos entre los planetas del sistema Dagoe. Tras el cromado mostrador un droide de relaciones públicas llamado Rholoo atenderá a los PJs en todas sus demandas. Al preguntar por

Jonah Durblit

Destreza	3D
Blásters	3D+2
Conocimientos	4D
Mecánica	3D
Percepción	4D
Timar	6D
Fortaleza	2D
Técnica	2D

Policía Local y Guardias Cryogen

Destreza (reducido a 2D)	3D
Bláster	4D
Esquivar	3D
Fortaleza (3D con blindaje)	2D

Los demás atributos y habilidades 2D

Equipo: rifle bláster o pistola bláster pesada.

Nota: Los oficiales imperiales de la planta de Cryogen tienen estos mismos atributos incrementados en 1D y sin blindaje de ningún tipo.

Cuadro 1

Comunicado ZX321BA

Asunto: Informe Comisión de Comercio para el Sector Dagoe

De: Jonah Durblit
Para: el Alto Comisionado

Estimados colegas del senado, mando este informe con la seguridad de que, esta vez, mis investigaciones serán debidamente atendidas.

Cada vez estoy más cerca de averiguar la auténtica naturaleza de lo que Cryogen Systems esconde y las posibles conexiones políticas con altos cargos del Imperio.

Últimamente he observado que me vienen siguiendo y temo por mi vida. Espero poder mandar próximamente nuevas noticias...

Cazarrecompensas

Destreza	4D
Blásters	6D
Esquivar	6D
Conocimientos	2D+2
Bajos Fondos	5D
Mecánica	2D+2
Percepción	3D
Esconderse/Furtivo	5D
Buscar	5D
Fortaleza	3D+2
Atacar sin armas	4D
Técnica	2D
Demolición	3D
Seguridad	4D

Equipo: Bláster de repetición, 1D6 granadas, pistola bláster pesada

Espías Imperiales
(Observador e informadores)

Destreza	3D+2
Blásters	4D
Conocimientos	3D
Lenguas	5D
Bajos Fondos	6D
Supervivencia	4D
Mecánica	2D+1
Percepción	4D
Negociar	6D
Timar	6D
Esconderse/Furtivo	6D
Fortaleza	2D+2
Técnica	2D+2
Prog/Rep comp.	4D
Seguridad	5D

Equipo: Pistola bláster pesada.

Leo Garret

Destreza	3D+1
Blásters	5D
Conocimientos	2D
Bajos Fondos	6D
Mecánica	3D+2
Pilotaje naval	5D
Percepción	3D
Esconderse/Furtivo	5D
Fortaleza	3D
Técnica	2D+2

Equipo: Pistola bláster pesada, 1D6 detonadores estándard con espoleta de tiempo y 2 granadas.

Durblit, Rholoo tecleará rápidamente en su terminal y confirmará que sacó un billete para Tasima hace dos días pero no cogió el vuelo. Además desde la misma terminal de TransCorp en el astropuerto de New Quantum, Durblit cursó un mensaje electrónico con destino fuera del sector. Rholoo no puede permitir el acceso a dicho mensaje ya que sería una violación a la intimidad de los clientes, pero se puede acceder al mismo con un éxito en Programar Computadores Dif. 10 desde cualquier terminal (*ver Cuadro 1*). Este es un mensaje falso destinado únicamente a facilitar a los jugadores el paradero de Durblit, una tirada de Burocracia con Dif. 20 hará que se den cuenta de que no existe ninguna comisión de comercio para el sector. Cualquier intento de solicitar información sobre Cryogen Systems será remitido a la base de datos local de Quantum-5.

Los bajos fondos

Poco se puede obtener de información en la ciudad de Ryloth. Aunque no hay agentes rebeldes, el Imperio ha tomado la precaución de situar «informadores» en los bares más populares de la localidad. Tanto si los PJs se dirigen a El Gamorreano Escocido o La Estrella Errante algún individuo que se identificará como simpatizante rebelde se prestará a ayudarles (para comprobar su auténtica identidad bastaría con llamar a la base, pero no les digas nada a tus jugadores, que indaguen ellos si quieren). Según estos informadores «*Durblit había descubierto algo gordo en Quantum-5, algo que tanto a los imperiales como a las grandes compañías de la zona no les gustaría que se revelase. Por eso unos u otros le deben de tener en su poder, sería un error eliminar a un senador tan popular así por las buenas y lo más probable es que le estén sometiendo a algún tipo de tratamiento a base de drogas que le dejará el cerebro tan blanco como la nieve.*» Una tirada con Dif. 15 permitirá percibir un cierto grado de nerviosismo en el informador. Si en algún momento se descubre la auténtica naturaleza del espía, éste no conoce los detalles de la operación imperial pero ha recibido órdenes de transmitir esas noticias a cualquiera que pregunte por el senador. Si se le consiguiera sonsacar más, podría relacionar el apellido Durblit con un agente del servicio de inteligencia que conoció hace bastantes años y que consiguió subir muy alto en el escalafón.

Quantum-5

Es un inmenso planeta gris dedicado por completo a la industria, la manufacturación de materias primas procedentes de Tasima y el desarrollo de tecnología punta por parte de numerosas empresas privadas.

ARCHIVO: 01945-003
NOMBRE: SECTOR DAGOE
MODO HOLOGRÁFICO
PROCESANDO...

0101 Tasima	0102	0103	0104
0101	0102	0103 Saurus	0104
0101	0102 Quantum-5	0103	0104
0101	0102	0103	0104
0101	0102	0103 Larlho	0104

Su atmósfera es perfectamente respirable por los humanos y no se conocen especies animales autóctonas estando su población compuesta en exclusiva por colonos llegados hace siglos desde el interior de la galaxia. Por el contrario su flora sí resulta característica: enormes cantidades de plantas de color grisáceo se extienden por la superficie de Quantum-5. Los primeros análisis revelaron que la extraña composición de los Olígenos (así se denominaron) funciona como un extraordinario super-conductor, con la única pega de que para que ello el vegetal ha de estar vivo. Tal vez por eso aún no se le ha conseguido dar ninguna aplicación industrial.

En Quantum-5 coexisten un par de decenas de ciudades estructuradas de forma concéntrica y rodeadas de enormes extensiones de fábricas y laboratorios experimentales. De todas ellas la más importante es New Quantum, donde reside el gobierno del sector.

El gobierno de Dagoe depende en cierta medida del Imperio y está formado por dos consejos. El primero de ellos está integrado por los «cónsules» (12 en total) designados a dedo por el Imperio, que asumen todas las competencias en cuanto a seguridad interior, defensa, justicia, comunicaciones del sector y comercio. El otro consejo está compuesto por 6 representantes (elegidos anualmente) de aquellas empresas instaladas en Dagoe que hayan obtenido los mayores beneficios en el último año. Este consejo es el órgano de regulación de todas las empresas que explotan el sector.



El edificio que alberga el consulado hace las veces de base militar (con su propio astropuerto) para la policía del sector, cuartel para la milicia local y corte de justicia, pero no hay un contingente de soldados de asalto importante. En todo el sector se prohibe la utilización de todo tipo de armas sin licencia (otorgada por la administración local). New Quantum nunca ha tenido fama de ser una ciudad tranquila, sobre todo, por los contínuos altercados entre obreros borrachos de los barrios bajos; sin embargo la policía local nunca ha tenido tanto trabajo como ahora. La recompensa por la captura del senador ha hecho que numerosos cazarrecompensas y demás gentes de mal vivir se hayan trasladado al sector con el consiguiente aumento de la violencia. Al llegar al astropuerto, los guardias de aduanas harán a los PJs entregar todo su armamento evidente, aunque no se molestarán en realizar un registro exhaustivo y son bastante proclives al soborno (Dif. 10 para un mínimo de 100 créditos por cabeza). Si los aventureros deciden no ir directamente al astropuerto y dejar su nave (si la tienen) oculta en otro punto del planeta, no tendrán problemas para pasar inadvertidamente su armamento ya que la vigilancia callejera, aún habiendo aumentado, es escasa.

Lugares de interés

Espaciopuerto

Está disponible la misma información que la reseñada en el apartado del astropuerto de Tasima. En la base de datos local puede localizarse, pasando una tirada de Dif. 10 en Programar Computadores, información general sobre la empresa Cryogen Systems. *(Ver Cuadro 2)*



Contactos en los bajos fondos

Naturalmente en New Quantum hay elementos rebeldes ocultos que tratan de interesarse todos los movimientos que el Imperio realice en la zona. Aunque a los aventureros no se les ha facilitado ningún contacto, por un módico precio cualquiera está dispuesto a contar hasta la más inverosímil de las historias sobre ese tal Durblit y con un poco de suerte (un 6 en 1D6) pueden toparse sin quererlo con un espía de la Alianza. El principal centro de reunión de las clases más bajas es un tugurio de mala muerte llamado El Bláster Pesado, que además sirve a la Alianza para contactar con sus agentes. En la entrada del bar hay permanentemente un gorila bastante mal aseado y, aparentemente, sin armas que se encarga de establecer el orden cuando es necesario y echar a los borrachos. Por cada éxito en una tirada de Bajos Fondos Dif. 15 los personajes se gastarán 50 créditos en invitaciones a sus informantes, luego lanza 1D6 para determinar la información exacta que les cuentan. *(ver Tabla 1)*

Si los aventureros encontraron el primer mensaje de Durblit haciendo referencia al proyecto Cryogen Systems, no encontrarán ningún tipo de información adicional a este nivel. Cuando lleven un rato haciendo indagaciones en el local, una tirada de Percepción con Dificultad 10 les indicará que están siendo observados por un individuo taciturno y semi oculto entre viejos ropajes. Este personaje tiene órdenes estrictas de evitar cualquier confrontación, de manera que intentará salir del local si se siente descubierto. Si se organiza un tiroteo en el interior del local, el vigilante de la puerta desaparecerá inmediatamente de su puesto para avisar a la policía, que hará acto de presencia en 5 asaltos. Mientras ésta llega los Pjs deberían preocuparse más bien por los 1D6+2 tipos armados que se encuentran en ese momento en el bar. Si ya estaban con Leo en el momento del tiroteo éste les ayudará a escabullirse por una puerta trasera, si no era así, tendrán que salir del local por sus propios medios y una vez fuera, Leo se ofrecerá a ayudarles y buscarles refugio.

El observador

Se trata de un agente imperial al que se le ha encomendado la misión de vigilar estrechamente a los aventureros. Ante todo no está dispuesto a ser capturado por estos y se defenderá violentamente de cualquier intento de coacción por parte de los PJs. En el caso de que fuera capturado, no tiene idea de nada relacionado con el tal Durblit pero recibió órdenes específicas de seguir de cerca a un posible comando rebelde llegado la última semana a New Quantum (el agente puede haber localizado a los Pjs observando la entrada de individuos nuevos en el tugurio, ya que el imperio sabe perfectamente que es un centro de reunión rebelde). Esta información debería alertar a tus jugadores. Es evidente que los imperiales sabían que iban a llegar, pero no parece que estén muy interesados en detenerles sino todo lo contrario.

El consulado

Un edificio de estilo arquitectónico bastante peculiar. Está dividido en cuatro secciones pero la que seguramente interesará a los aventureros será la de la comisaría de policía (ver mapa). Es posible que los jugadores, quiados por pistas falsas o por su atolondramiento, piensen que el senador está aquí encerrado. Un par de escuadras de asalto les sacarán de su error si se les ocurre intentar entrar por la fuerza. Hay diversos métodos para averiguar si un prisionero se encuentra realmente allí: se puede cometer algún delito menor y hacer que meten a uno de los personajes en la trena, se puede preguntar directamente al oficial de guardia (¿cuántos Durblit debe haber en la ciudad?) o a alguien que recientemente haya estado allí.

Contacto con Leo Garret

Leo es una persona corpulenta y con un aspecto bastante descuidado. Este viejo contrabandista decidió un buen día abandonar la miserable vida que llevaba y alistarse con los rebeldes. Ha estado en numerosos destinos y siempre se ha mostrado como un enlace eficaz. Se dice de él que tiene la extraña habilidad de estar siempre en el lugar adecuado. Nada más contactar con él llevará a los



Tabla 1

1D6

1 Al senador Durblit se lo cargó la policía local en un oscuro callejón la otra noche. **Falso.**

2 El senador Durblit huyó hacia otro sistema en una nave personal. Paradero desconocido. **Falso.**

3 Durblit como senador hacía la vista gorda con algunas compañías, le han descubierto y está a buen recaudo en la prisión del palacio del consulado. **Falso.**

4 La otra noche, una fuerza especial de la policía «escoltó» a un individuo hasta la fábrica de Cryogen Systems en el polígono industrial. **Verdadero.**

5 El honesto senador es en realidad un espía imperial que se ha infiltrado en la rebelión, de ahí su repentina des aparición. **Verdad a medias**. Algún trabajador del palacio del consulado puede haber oído ciertas conversacio nes que comprometerían la identidad de Durblit.

6 Contacto con Leo Garret (ver más adelante).

Cuadro 2

Información general sobre la empresa Cryogen Systems

Sector Dagoe, Registro Mercantil Archivo 345-670089 A

Actividad: investigaciones microbiológicas y bioquímicas para su aplicación en medicina

Sede Central: New Quantum (laboratorios y fábrica)

Filiales: ninguna conocida

Balance del último año: 11.000.000.000 de Créditos de beneficios (último año)

Clientes: servicios médicos de la flota imperial, grandes hospitales y servicios médicos privados. Dispone de su propia flota de transportes interestelares.

avantureros a su pequeño y desaliñado escondite (una especie de oscuro agujero en la parte trasera de un nauseabundo callejón) donde les pondrá al día.

La noche que Jonah Durblit fue trasladado a la fábrica de Cryogen Systems, Leo estaba rondando las calles. Era bastante tarde y tenía una buena borrachera encima cuando vio un extraño convoy dirigirse a las afueras de la ciudad. Tanto le intrigó la cosa que decidió seguirlos (no todos las noches se ven 2 escuadras de soldados de asalto escoltando a un senador). Poco antes de salir de la ciudad el convoy se detuvo y Durblit (le pudo ver claramente) bajó del deslizador y se paró delante de una terminal pública. Después de unos minutos volvió a subir. El recorrido terminó en la fábrica de Cryogen Systems y desde entonces no se le ha vuelto a ver. Si los aventureros le ponen al día sobre la supuesta situación de Durblit, Leo se sorprenderá bastante ya que a él no le pareció que aquellos soldados le llevaran por la fuerza. Además, intentó rastrear en el terminal lo que había hecho el senador y descubrió que había entrado en el área de alto secreto, utilizada sobre todo por los agentes imperiales para cruzarse mensajes. (En realidad Jonah mandó desde allí un mensaje a su oficial superior de inteligencia informándole de los progresos de la misión. Se puede intentar localizar este mensaje con una tirada de Computadores Dif. 20 y Seguridad Dif. 25. Un fallo en esta última tirada pone automáticamente sobre aviso al servicio de inteligencia imperial que, al creer en peligro su misión ordenará la eliminación inmediata de los Pjs). (*Ver Cuadro 3*)

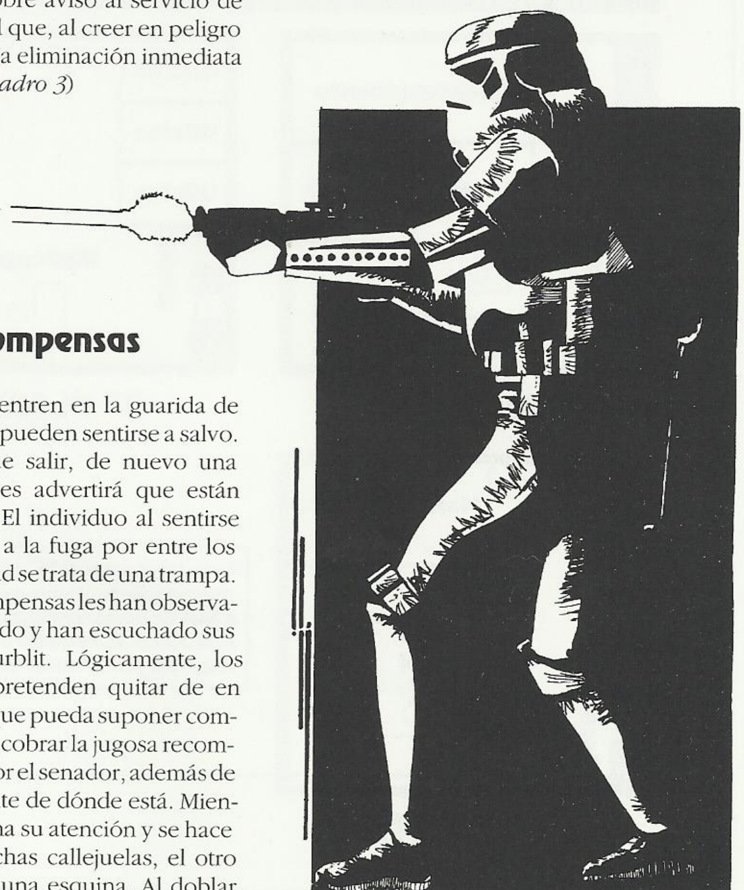
Los cazarrecompensas

Mientras se encuentren en la guarida de Leo, los aventureros pueden sentirse a salvo. Una vez tengan que salir, de nuevo una Percepción Dif.10 les advertirá que están siendo observados. El individuo al sentirse descubierto se dará a la fuga por entre los callejones. En realidad se trata de una trampa. un par de cazarrecompensas les han observado en El Bláster Pesado y han escuchado sus preguntas sobre Durblit. Lógicamente, los cazarrecompensas pretenden quitar de en medio a cualquiera que pueda suponer competencia a la hora de cobrar la jugosa recompensa que ofrecen por el senador, además de enterarse rápidamente de dónde está. Mientras uno de ellos llama su atención y se hace seguir por las estrechas callejuelas, el otro espera apostado en una esquina. Al doblar ésta el grupo perseguidor se enfrentará a dos bláster de repetición que les encañonan. En principio los dos bandidos pretenden sacar toda la información que poseen los Pjs y después deshacerse de ellos.

Cryogen Systems Inc.

Situada en el polígono industrial a las afueras de la ciudad, la planta de producción de Cryogen Systems más bien parece un puesto militar atrincherado. Existe un único acceso al interior y todo el perímetro se encuentra protegido por un muro de hormigón con alambradas electrificadas. El recinto interior está dividido entre un edificio de tres plantas dedicadas a oficinas y laboratorios, una factoría de producción y un muelle de carga para deslizadores.

Cryogen Systems posee su propia fuerza de seguridad (en realidad soldados de asalto) que permanecen en alerta las 24 horas del día. En la entrada hay una especie de garita con un único vigilante y varias cámaras de vídeo que transmiten todo lo que sucede a la sala de control, situada en el tercer piso del edificio. Una tirada de Percepción Dif. 10 permitiría reconocer el arma reglamentaria del guardia como una pistola pesada imperial reglamentaria. Para entrar se exigen identificadores personales aunque el guardia de la entrada tiene orden de dejar pasar a



cualquiera (hay que facilitar a los rebeldes la última parte del camino) que ofrezca una buena excusa.

Antes de entrar (sólo para el DJ)

Está claro que los imperiales desean que los jugadores liberen al senador por lo que todos los soldados destacados en el edificio tienen órdenes estrictas de no oponer demasiada resistencia. Por si a alguno se le escapa el dedo en el gatillo, sus blásters están ajustados en aturdir, circunstancia que puede ser observada por los aventureros en cualquier momento. Además, todas las dependencias del edificio disponen de puertas blindadas (3D6 de resistencia) con un sistema de seguridad a base de claves numéricas que sólo puede ser violado con un éxito en Seguridad sobre una dificultad de 25. Si en algún caso, al intentar forzar una puerta suena la alarma, tardarán 3 asaltos en aparecer un par de guardias.

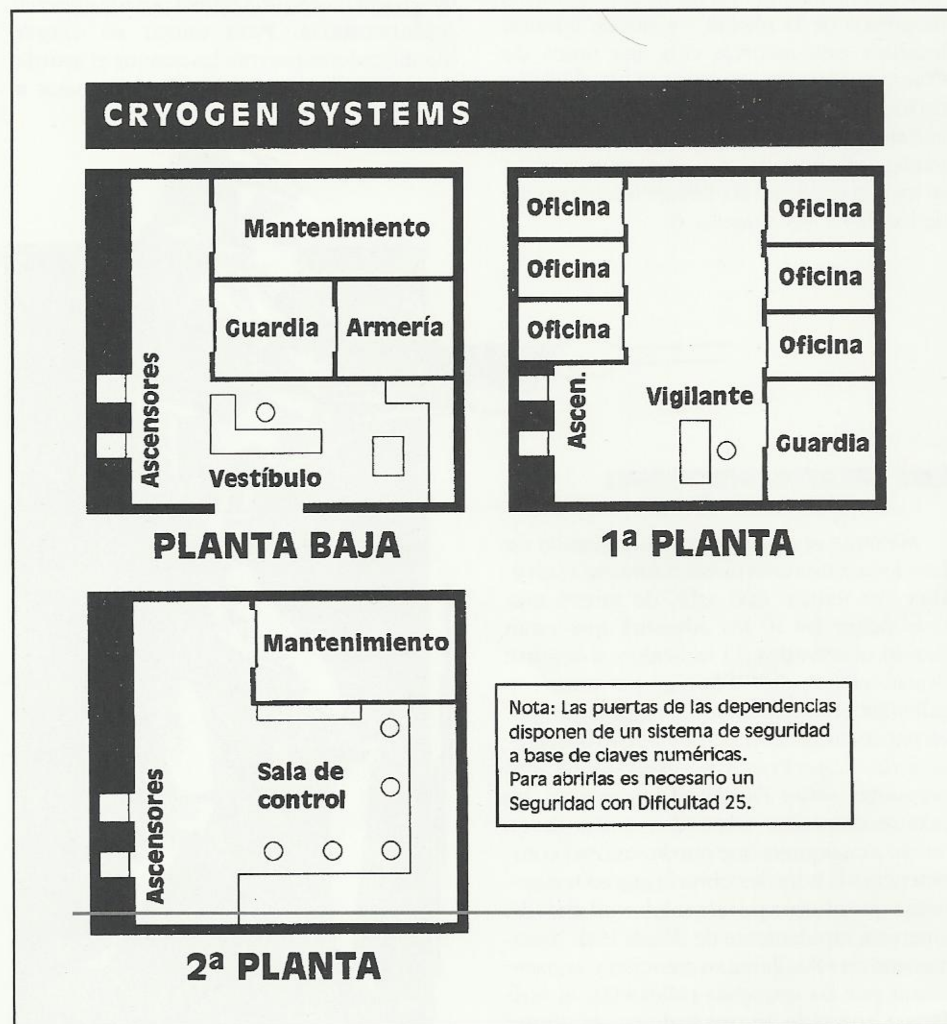
En la planta baja hay un pequeño vestíbulo con una atractiva recepcionista a la que acompaña permanentemente un guardia de seguridad. La chica tiene órdenes estrictas de evitar cualquier conversación sobre Durblit y recurrir a seguridad si los aventureros se ponen muy pesados. Casi a los dos ascensores de acceso al piso superior hay un cuarto de guardia en el que se encuentran permanentemente dos soldados. Comunicada con este cuarto hay una pequeña armería con 1D6 pistolas bláster pesadas, 1D6/2 granadas y 2 rifles bláster. Al fondo de la planta se encuentra la zona de mantenimiento, desde la que se pueden controlar los ascensores, la ventilación y la energía general del edificio. (Advertencia: en caso de que la energía fuese cortada entraría en funcionamiento la unidad de energía auxiliar que se encuentra situada en el último piso. Esta unidad proporciona energía a los ascensores, sistemas de seguridad e iluminación de emergencia).

El primer piso está dedicado fundamentalmente a despachos y oficinas del servicio de inteligencia imperial. Junto al ascensor hay un guardia que tomará por sorpresa a los aventureros si estos no son precavidos. Frente a ellos también hay un pequeño puesto de seguridad que, en ese momento estará vacío. Detrás del mismo hay un cuarto de guardia con 2 hombres en su interior. A lo largo de un ancho pasillo se encuentran diversas dependencias de oficiales imperiales. Si a los jugadores se les ocurre entrar en alguno de estos despachos, todos ellos disponen de una mesa con terminal y archivos en discos ópticos que contienen, camuflados entre enormes cantidades de información inútil, exhaustivos datos sobre las operaciones de la inteligencia imperial para los próximos meses. Por desgracia para los Pjs esta información está perfectamente codificada y escondida por lo que tal vez lo más útil fuera cargar con el mayor número de discos posibles y entregarlos al departamento de inteligencia de la Alianza para ver si pueden sacar algo de valor (un 25% en 1D100).

Como dato accesorio, decir que en cada despacho hay 1D6/2 oficiales en el momento en el que entren los aventureros y tal vez no les haga mucha gracia entregar ese material por las buenas.

El piso segundo es el centro neurálgico de la seguridad de Cryogen Systems. Los ascensores desembocan directamente en una sala de control repleta de tableros de mando y monitores. Una tirada de Tecnología con dificultad 15 informará a los jugadores de la existencia de moderno material de comunicaciones interplanetarias, seguimiento de naves (torre de control). En esta habitación hay dos guardias y cinco técnicos con uniformes imperiales que también van armados. Al fondo hay una habitación de mantenimiento donde se encuentra Jonah Durblit. Desde esta sala de control se puede observar todo el perímetro que rodea la fábrica, los ascensores y la unidad de energía auxiliar.

La celda del senador es una sala de mantenimiento que ahora sólo contiene un viejo catre. En ella se encuentra un hombre aparentemente atiborrado de drogas y en estado de semi inconsciencia (tirada de Percepción Dif. 15 se darán cuenta de que está actuando). Durblit es un hombre de mediana edad, bastante corpulento y con el pelo y la barba canosa. Además en el techo del habitáculo (a unos 4 metros del suelo) hay una trampilla cerrada con una cerradura de seguridad que permite el acceso a la terraza del edificio. En esta no hay nada aparte de numerosas antenas de comunicaciones y una pequeña pista de aterrizaje para un deslizador aéreo que, curiosamente, en ese momento se encuentra allí sin vigilancia.



El resto de las instalaciones

La factoría de producción es en realidad una pequeña base de soldados de asalto. En ella se encuentran los barracones, las instalaciones para oficiales, armería y un hangar con capacidad para 3 interceptores TIE que despegan desde la terraza superior. La guarnición se reduce a 5 escuadras de soldados de



Cuadro 3

Mensaje cifrado de Durblit

Comunicado NQ017XA

Asunto: Máximo Secreto
De: Estrella Oculta
Para: Comandante Herrit, Inteligencia Imperial

Se me ha informado de la llegada de un comando rebelde que, tal y como esperábamos, está tras la pista de Durblit. La vigilancia de dicho comando se ha dispuesto como su excelencia ordenó y parece que de momento no sospechan nada. También me complace comunicarle que la última fase de la operación se está cumpliendo con éxito y muy pronto estaremos en disposición de conocer todos los detalles sobre las operaciones rebeldes en el frente. A partir de este momento únicamente mantendremos contacto a través de los enlaces habituales.

asalto, 2 escuadras de scouts con sus correspondientes motos deslizadoras, dos alas tácticas de pilotos de combate TIE, personal para el mantenimiento de los cazas y 3 deslizadores terrestres para el transporte de tropas. Esta guarnición pocas veces sale de la factoría y sus incursiones se reducen a reforzar las fuerzas policiales locales cuando es necesario.

Para pasar inadvertidos, cuando se encuentran de permiso, los soldados se hacen pasar por trabajadores de Cryogen por lo que nadie ha llegado, hasta el momento, a saber que existía otra guarnición imperial en el planeta.

El muelle de carga y descarga de que dispone Cryogen Systems es precisamente eso, un muelle de carga y descarga. Es utilizado para recibir provisiones, armamento y cualquier apoyo logístico que precise la guarnición. Para mantener las apariencias se realizan regularmente envíos vacíos hacia el espaciopuerto donde se cargan en una de las naves de la compañía y luego son depositados en los planetas de destino, donde se cargan de material para la base. En un momento determinado los aventureros podrían utilizarlo para salir de la fábrica sin despertar sospechas, ya que todo el sistema de carga y descarga está automatizado y nadie se molesta en revisar los envíos que se encuentran depositados en el mismo muelle listos para ser cargados.

Actuando en Cryogen

Como ya se ha apuntado anteriormente, si los aventureros no han descubierto al espía o el Imperio desconoce que ha sido descubierto, se les dará todas las facilidades para entrar y salir de la base con el senador (armas en aturdir, escasa vigilancia, etc...). Si por el contrario los Pjs se han convertido en peligrosos agentes rebeldes, automáticamente se duplica el número de guardias en cada planta del edificio de oficinas. El deslizador aéreo de la terraza dispondrá de la vigilancia de dos guardias y un par de escuadras de soldados de asalto actuarán si fuera necesario. Se intensificará la vigilancia aérea tanto desde la sala de control como por parte de los TIE, que patrullarán día y noche las inmediaciones de la fábrica.

Desarrollo de la trama

La Alianza desconoce por completo los planes imperiales y por tanto, en principio, los aventureros están a su merced. Al iniciarse la misión pueden dirigirse a cualquiera de los dos planetas en los que podría estar Durblit pero pronto quedará claro, si sobreviven, que el senador no salió de New Quantum y si se obtienen la mayoría de las pistas no será difícil que comiencen a sospechar de su auténtico propósito. No obstante, a continuación se exponen las diversas alternativas de la aventura.

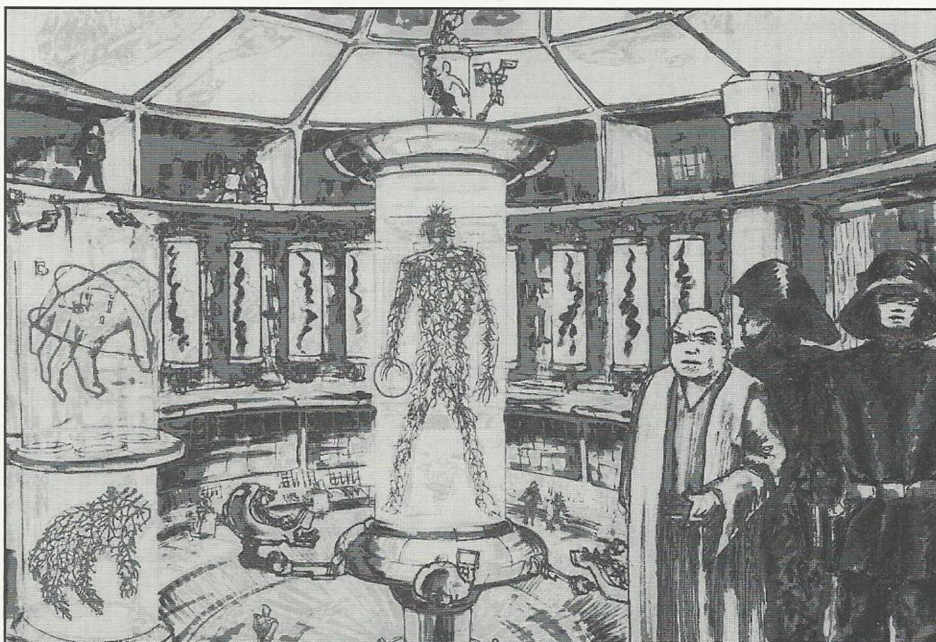
En el momento en que los Pjs descubran los planes del imperio lo más recomendable es avisar a la Alianza para recibir nuevas instrucciones, las cuales confirmarán el objetivo de la misión: llevar con vida al senador (un doble agente podría ser muy útil si se utiliza para pasar información falsa al Imperio). Por otro lado, si los imperiales saben que los aventureros conocen sus planes se lo van a poner muy crudo y tal vez se vean obligados a abandonar la misión.

Otra alternativa es que los aventureros no se enteren de nada en absoluto y acaben por infiltrar a un espía entre sus filas. En ese caso la misión está cumplida pero la Alianza sufrirá algún que otro descalabro en el futuro del que pueden culpar a tus jugadores si el espía fuera descubierto. (No creáis que este es un final desafortunado. El castigo del alto mando puede traer consigo jugosas aventuras para los Pjs).

Por último, puede que se les ocurra sobre la marcha eliminar a Durblit (dada la personalidad surrealista de la mayoría de los jugadores esto no es tan raro), pero tendrán que dar muchas explicaciones ante sus superiores.

Recompensas

Aparte del fuerte dolor de cabeza, da a tus jugadores 10 puntos de habilidad si descubrieron la trama Imperial, informaron a la rebelión y entregaron al espía a ésta. Si no entendieron nada y entregaron igualmente al espía, no les des puntos de habilidad y échales un buen rapapolvo. Si descubren la trama pero no pueden completar la misión recompensa a los supervivientes con 5 puntos. Si mataron a Durblit sin más, 2 puntos de habilidad y una buena bronca por parte de los superiores (su próximo destino no será tan agradable). A aquellos que tengan ideas geniales que ayuden a descubrir al senador otórgales 2 puntos extra y si se les ocurrió robar la información de los despachos de Cryogen dales algún puntillo más.



Figuras de Plomo

Cada vez son más las marcas americanas representadas en nuestro país por importadores que traen las novedades regularmente. A falta de producción nacional de renombre...

Citadel

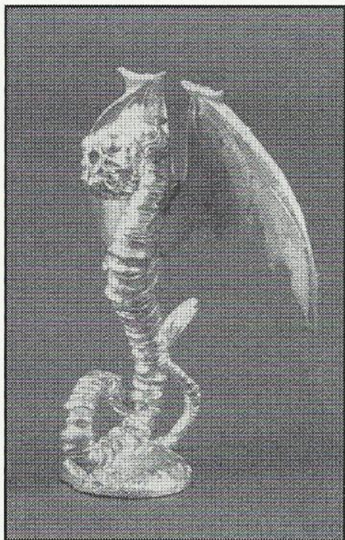
Para *Warhammer: Batallas*, nos presentan una caja de *Gretchin* que contiene 16 figuras en plástico, un *Héroe hobgoblin montado en un lobo gigante* y dos nuevos personajes, *Skarnik y Gobbla.*

Para *Warhammer 40K*, tenemos los *Genestealers Purasangres*, diez figuras en caja, moldeadas en plástico, sospechosamente parecidas a las que aparecen en *Cruzada Estelar* (MB). Los blisters de *Space Marines* nos ofrecen a los *Marines Devoradores de Mundos*; y *La Compañía de la Muerte* (antes presentadas en caja).

Las *Arañas de disformidad* de los Elfos, cuyas reglas se presentan en el *Codex Eldar*, cierran por este mes todas las novedades de Citadel.

RAFM

La marca canadiense, entre nuevos horrores del espacio exterior para *La llamada de Cthulhu*, nos tranquiliza con unas *monjas*, nos pone a punto con cajas contiendo las expediciones de la Universidad de Miskatonic: *Expedición polar* y *Expedición tropical*, y nos inquieta de nuevo con sus *psicópatas*.



Horror Cazador de RAFM

Ral Partha

Por fin las figuras para el popular juego de rol *Vampiro* dejan de tener los brazos alzados, lo que es de agradecer para los coleccionistas y jugadores de rol. Las figuras nuevas son *Clan Brujah combat pack*, *Clan Toreador* y *Clan Nosferatu*.

Para *Werewolf*, dos rarezas dignas de mención: el *Ooralath* y la tribu *Bone Gnawers*.



Arañas de Disformidad © Games Workshop

West End Games

Estos especialistas en el universo *Star Wars* sacan a la venta un nuevo blister de *Tropas imperiales* para completar la ya extensa colección que tienen en catálogo.

Con Pies de Plomo

Se mueven poco las noticias en torno a las figuras en los últimos tiempos. Y es que en Estados Unidos, proveedor habitual de la mayoría de las marcas, se ha entrado en un proceso de recesión merced a la polémica surgida en torno a la utilización del plomo en las figuras y su sustitución por las consabidas aleaciones. El precio es más alto y el mercado se resiente. Habrá que esperar momentos mejores.

Games Workshop

Siguiendo su línea de *Enanos del Caos* presentan *Cañón estremecedor* (ref. 834), *Brujo y Lammasu* (838), *Lanzacohetes* (758200) y *Héroes* (758800); con sus *Hobgoblins*: *Jinetes de lobos* (758650), *Héroes jinetes de lobos* (758700) *Hobgoblin escurridizo* (758730) y *Lanzavirotes* (758740).

Para *Man O'War*, prometen *Girocópteros enanos* (78063), *Globos de guerra enanos* (78065) y *Jinetes de dragones altos elfos* (78005).

Grenadier

En América, en la serie *Dragones Clásicos del Mes*, tras el *Chaos Dragon* de mayo vendrá en junio el *Storm Dragon*. No olvidéis que vienen con un cromo coleccionable para una pieza en edición limitada de coleccionista.

Grendel

Esta casa es la antigua Fantasy Forge. Trae cinco referencias: *Puertas para Dungeons*, 6 simples y seis dobles (ref. F0018), *Demonio de Fuego*, un balrog muy grande (F0019), *Cripta del Faraón*, con sarcófago, pared, tinajas y tumba (F0020), y los *Bípedos*, parecidos a un *AT-ST*: *«Raptor»* (F0021) y *«Némesis»* (F0022).

Heartbreaker

Sigue en ascenso la calidad de esta marca que ha conseguido una importante cuota de mercado en los últimos siete meses.

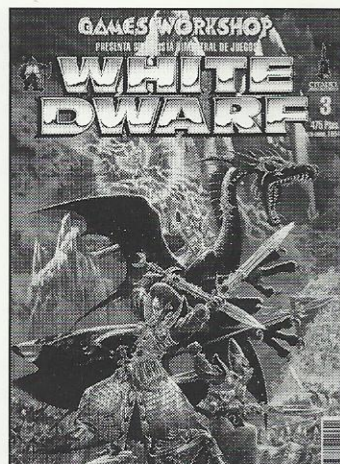
Para *Earthdawn*, el nuevo juego de fantasía de FASA, prometen las Referencias H317 hasta la H346. Destacan: *Guerreros de Obsidiana*, *Humanos*, *Nethermancer*, *ladrones y enanos*, *Wormskulls*, *Troll ilusionista*, *Ogros* y *Esqueletos*.

En cuanto a las figuras para Mutant Chronicles, tenemos: figuras individuales, Ref. H8001 a H8011; Blisters de dos, Ref. H8101 a H8115. Entre otros: *Nepharite*, *Legionarios*, *Cardenal y místico*, *Guardia cybertrónica*, *Necromutante*.

Mithril

A finales de abril estará disponible la nueva serie dedicada a *Cirith Ungol*, ya sabéis, con Ella-laraña, Frodo y Sam pasando apuros para entrar en Mordor, etc. ¡Ah!, también está en fase de preproducción la nueva serie que estará dedicada a las *Heroínas de la Tierra Media*.

Celso Fernández y José Luis Martínez



White Dwarf 3

Games Workshop. Marzo-abril de 1994. Revista y catálogo de juegos de figuras. Portada e interior a color. 64 páginas. 475 ptas. Bimestral. Español.

Este número, que ya sale a su debido tiempo, nos ofrece una importante novedad: la presentación de los *Enanos del Caos*, su historia, características y bestiario (primero de una serie de tres artículos realizados por Rick Priestley, diseñador de *Warhammer: Batallas*). Las figuras de esta nueva serie son los *Grupos de Mando, Enanos del Caos con Hacha, Enanos del Caos con Trabuco, Toros Centauros, General y Gran Tauro*, y *Hobgoblins*, ya sean *Arqueros*, *Guerreros* o *Grupos de Mando*.

Para abrir boca ante la llegada del suplemento sobre los *Altos Elfos*, un artículo «histórico» al respecto, y las estadísticas de las figuras *Tyrion, Príncipe Alto Elfo* y *Teclis, Mago Alto Elfo*, con fichas de objetos mágicos. La sección *'Eavy Metal* ofrece detallados consejos para pintar *Jinetes de Lobos, Orcos Salvajes, Leones Blancos de Cracia, Alto Elfo en Pegaso* y *Hechiceros de Batalla Imperiales*. Otro artículo de «evolución histórica» nos habla de las distintas armaduras de los Marines Espaciales, mera introducción para sus pautas de coloreado. En la interesante sección de modelismo de Adrian Wild, aprenderéis a construir colinas y bosques.

La edición sigue siendo impecable; sólo se echa de menos algo de profundización táctica, que estaría mejor que tantas historias. También, que en pintado y modelismo mostrasen algo más del proceso de creación (como en el nº 2) y no sólo el resultado final, que sí, queda muy bien, pero es poco práctico.

Eugenio Osorio

Figuras de wargames de 25/30 mm. para juegos de fantasía medieval

Normalmente, con los juegos de fantasía medieval tipo *El Señor de los Anillos*, *Aquelarre*, y por supuesto *Warhammer*, se emplean figuras expresamente realizadas para dicha ambientación. Sin embargo, existe una buena variedad de marcas que ofrecen accesorios, complementos y figuras para wargames medievales, que resultan perfectamente utilizables en los juegos de rol de fantasía medieval (¡como humanos, claro!). Además tienen dos ventajas añadidas: el precio, que suele ser sensiblemente inferior a las series genuinamente «roleras», y su gran diversidad.

Essex

Dispone de una amplia gama de medievales, cerca de 100 figuras a pie y otras tantas a caballo que cubren desde el siglo XIII al XV. También ofrece una gama de aproximadamente 75 figuras de las cruzadas, casi todas de musulmanes, además de una serie de árabes conquistadores que la complementa.

Como complementos, y muy válidos para bárbaros, berserkers, etc, dispone también de figuras de vikingos, normandos y sajones. Incluso tienen una docena de monjes guerreros.

En accesorios, dispone de pequeñas máquinas de asedio, bombardas y escalas. También tiene armas y escudos aparte. Como es natural en este tipo de marcas, los caballos se adquieren por separado. Existen todo tipo de caballos, con bardas, armaduras y adornos variados.

La calidad de las figuras es razonable, siendo tal vez un poco cabezones, aunque la media es bastante buena. Se pintan con facilidad, ya que están bastante marcadas. En resumen, unas buenas figuras, a precio razonable y con gran variedad.

¡Ojo, no confundir con las figuras de fantasía de Essex, que son de otro modelista y, en general, bastante impresentables!

Wargames Foundry

Con esta marca pasa algo curioso. Está relacionada con Games Workshop, o lo que es lo mismo, con Citadel. De hecho sus modelistas principales, Michael y Alan Perry, son los mismos.

Esto es mucho más evidente cuando vemos el catálogo de Wargames Foundry y encontramos figuras de la Guerra de las Rosas que no son otras que los antiguos caballeros del imperio, ya descatalogados en Citadel hace bastantes años. Pero lo más jocundo viene cuando vemos que los medievales del siglo XIII y XIV son las mismas figuras que los caballeros bretonianos; eso sí, con peanas, armas y caballos de metal, en una gama mucho más amplia y a un precio, aunque elevado, bastante más razonable que la versión Citadel.

Dispone de una buena cantidad de figuras distintas, más de doscientas, incluyendo escenas como un caballero vistiéndose, figuras civiles, etc.

Las figuras medievales son, en especial los caballeros, un poco engorrosas de montar. En muchas ocasiones el jinete son cinco o más piezas, haciéndose indispensable el uso de masilla.

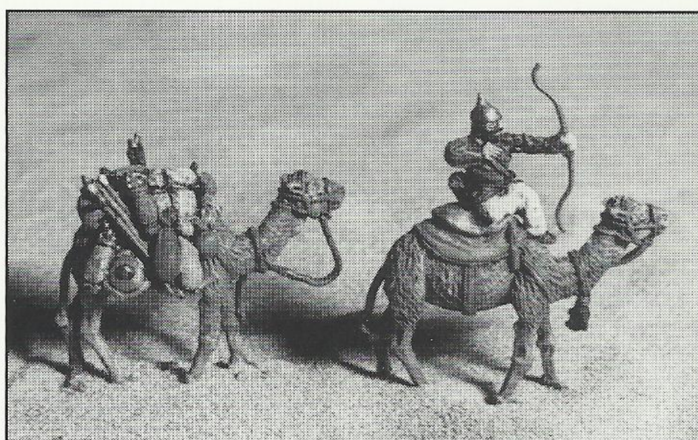


Figura de Wargames Foundry, cortesía de Trasgu.

Dispone también de una buena gama de vikingos, normandos y sajones. Son cerca de doscientas figuras, si bien algunas las conoceremos de Citadel: los norses y algunos otros.

En general son buenas figuras, con bastante vida y bien terminadas. Su precio es más alto que la media, aunque sigue siendo bastante inferior a lo que nos tiene acostumbrados el mercado de fantasía. Dispone también de casas en resina como complementos, muy desaconsejables, ya que vienen en piezas y generalmente son imposibles de montar al estar combadas.

Old Glory

Esta marca americana nos ha sorprendido en fechas recientes con dos nuevas series. Bueno, la primera no es nueva sino un relanzamiento de la antigua gama de Hospur, modelados por el desaparecido David Alsop.

Esta serie viene presentada en bolsas de veinte figuras de a pie o cinco a caballo, siendo posible encontrar en algún comercio figuras sueltas. Cada bolsa lleva gran variedad de figuras. Están bien modeladas y terminadas, y tienen bastante movimiento. Dispone también de cañones y bombardas, realmente preciosas.

La otra serie es absoluta novedad: dieciocho bolsas de treinta figuras, cada bolsa con unas doce o trece distintas, de normandos, sajones y vikingos. Magníficas, bien modeladas, con movimiento; muy buenos caballos, cosa bastante difícil de encontrar. Y a un precio razonable.

Hermógenes Sainz

Guía de Pintura

Montaje y pegado de figuras de varias piezas

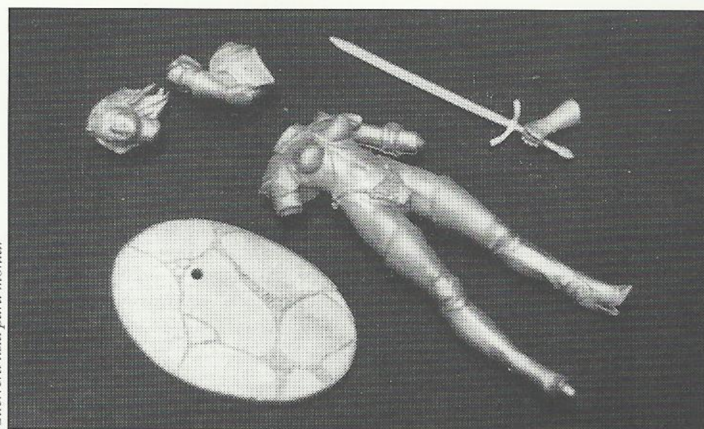
Hasta el momento nos hemos referido en números anteriores de esta revista, a técnicas y consejos para el pintado y acabado de figuras de una sola pieza. Pero en este número nos vamos a centrar en el montaje y arreglo de figuras de varias piezas.

Cuando compramos una figura grande de varias piezas, y nos disponemos a encajarlas para proceder a su pegado, comprobamos con sorpresa que aquello no encaja de ninguna forma. Hasta cierto punto es normal. Hay que tener en cuenta que cada pieza proviene de un molde diferente, y que por la acción combinada de la presión y el calor, los moldes sufren una muy pequeña variación, sobre todo en los bordes. Pero esta variación, por pequeña que sea, suele ser lo suficientemente importante como para que no encajen de forma correcta todas las piezas de la figura. Vamos a ver paso a paso cómo solucionar este problema.

Preparación

En primer lugar, nos aseguramos de que están todas las piezas y comprobamos como encajan unas con otras, para ver qué tipo de modificaciones necesitan. En segundo lugar, localizamos las líneas de molde pieza por pieza, y limamos todas las rebabas que encontremos, por pequeñas e insignificantes que parezcan. Hay que tener mucho cuidado al limar, porque es fácil confundir una rebaba o una línea de molde con algún detalle de la figura. Es un trabajo lento, pero es necesario. Y cuanto más exigentes seamos con nosotros mismos, mejores resultados obtendremos.

Cuando ya están todas las piezas limadas es conveniente lavarlas con agua caliente y jabón, por dos motivos: en primer lugar para quitar los restos de limadura de plomo que se han quedado adheridos, y en segundo lugar para limpiar de suciedad y de grasa las partes que van a recibir pegamento o masilla, y facilitar así su acción.



Guerrera lista para montar

Una vez limpias y secas, procederemos al montaje y pegado por partes, pero teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

Orden de pegado

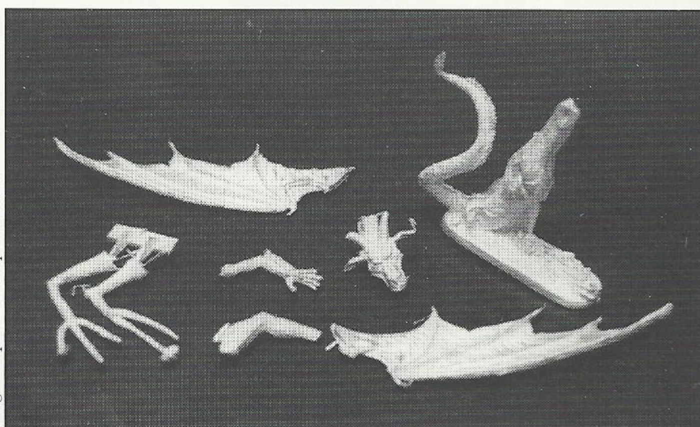
Por lo general empezamos con la pieza más grande, a la que normalmente van pegadas las demás. Por ejemplo, en caso de tener que ensamblar las piezas de un dragón, localizaríamos el cuerpo, y a continuación iríamos pegándole patas, cola, cabeza y alas.

Si tenemos pensado colocarle una base o una peana a la figura, es recomendable pegar en primer lugar todas las piezas que estén en contacto con dicha peana. De esta forma obtendremos estabilidad, y no tendremos que tocar la figura al pintarla; siempre la podremos sujetar desde la base.

En caso de que en la miniatura que nos hemos comprado incluyan alguna figura suplementaria, que la suministren aparte y no forme parte del modelo principal (por ejemplo, en un grifo o en un dragón, que tuviera un jinete o alguna presa) entonces limaríamos y lavaríamos la pieza del mismo modo que la figura principal, pero no la pegaríamos hasta después de pintarla.

El pegamento

Los pegamentos que vamos a emplear son de dos tipos: el pegamento rápido de contacto (cianocrilato), y el de tipo *epoxy*, de dos componentes. El primero lo utilizaremos para piezas pequeñas, que no pesen o que no tengan que soportar peso; la ventaja es que en unos segundos la pieza está pegada, pero el inconveniente es que con el tiempo su poder de pegado disminuye, y si soporta mucho peso, acabará cediendo. El pegamento de tipo epoxídico lo utilizaremos en las partes que sí soporten peso, como por ejemplo, las alas de un dragón, los brazos de un gigante, y sobre todo para pegar la figura a su base o a una peana. Es importante hacer bien la mezcla; para ello depositamos una gota de cada componente sobre un trozo de plástico, y removemos hasta que estemos seguros de que está bien mezclado. Aplicamos un poco de esta mezcla a una de las piezas y la sujetamos hasta que pegue; y éste es el inconveniente de este tipo de pegamento, el tiempo de pegado. El más recomendable es el de pegado rápido, pero incluso éste tarda media hora en secarse. Por lo tanto, aguzad el ingenio e idead algo para sujetarlo, como pinzas de la ropa, gomas elásticas, gatos pequeños de bricolage, o vuestras propias manos con un poco de paciencia.



Dragón despiezado listo para montar

Alambres

Existen figuras, sin embargo, que ni siquiera con este tipo de pegamento se logra aguantar el peso de alguna de sus piezas. Por este motivo, o por simple seguridad, podemos emplear alambre en las uniones de este tipo de piezas conflictivas. Para ello necesitaremos un taladro con brocas muy finas para metales, y alambre del mismo diámetro que las brocas. Practicaremos un agujero en cada una de las piezas a unir, y en una de ellas insertaremos un trozo de alambre. Los agujeros han de ser lo suficientemente profundos como para alojar el alambre que hemos cortado. Después ensamblamos la pieza con el alambre dentro del agujero de la otra pieza. Hay que poner pegamento en el alambre, agujeros y toda la superficie que vaya a estar en contacto con otra pieza. Una vez que estén todas las piezas sujetas, esperamos a que seque el pegamento.

Acabado

Cuando esté seco, observaremos que en las uniones hay zonas en las que han quedado grietas. Estas grietas las vamos a tapar con masilla. Podemos utilizarla de dos tipos; *putty* o *epoxy*. La masilla *putty* es más blanda que la *epoxy*, y se disuelve con acetona. La masilla *epoxy* es de dos componentes, y se puede ablandar con agua, pero al igual que con el pegamento, nos tenemos que asegurar de que mezclamos bien y a cantidades iguales los dos componentes. A continuación depositamos la masilla en las grietas e intentamos imitar la superficie que rodea estas uniones; por ejemplo, en el caso del dragón, al pegar una pata en la grieta que queda, intentaremos imitar las escamas. Si son las alas de un águila, esculpiremos plumas con la masilla. Para ello nos valdremos de pequeñas espátulas, o de destornilladores pequeños o algo similar.

Cuando la masilla se haya endurecido, podemos proceder a dar la capa de imprimación, e incluso utilizar el mismo *primer* para tapar posibles imperfecciones en la aplicación de la masilla.

Espero que estos consejos os animen a montar y pintar figuras de varias piezas, porque aunque a simple vista parezcan muy complicadas, todo el mundo es capaz de hacerlo. Sólo hay que intentarlo.

Hasta pronto.

Mario Daniel Poujade

Correo

Muchas gracias por enviarnos tantas cartas. Debemos confesaros que nos encanta, y que tenemos la intención de publicar todas las que nos mandéis (las de apoyo y las otras) así que, ¡ánimo! y contarnos qué os parece la revista, los juegos de los que hablamos, los módulos, etc.

Eso sí, por favor, intentad que las cartas no sobrepasen un folio escrito, para que podamos contestar al mayor número posible de vosotros.

Escenarios e independencia

Muy señores míos, les felicito por lo «bien parecida» que les ha quedado su revista, respecto al interés y calidad de las secciones hay contrastadas opiniones. Por el momento (en comparación con el *Líder*) habéis ganado mucho en cuento al tipo de papel o las ilustraciones, eso es un mérito que nadie os podrá negar.

(...) Feliciten a Don Óscar Hurtado por su módulo *Apunta, dispara y corre*. A mi entender se trata de una aventura redonda, original y muy bien documentada, dejando mucho margen de acción a un DJ creativo y a su vez resulta muy completa. Sí señor, buen trabajo. A D. Ignacio Tormo díganle de mi parte que está muy mal plagiar los nombres de PNJs creados por otros masters y que se escribe «Fallangelr» (creo, pues tampoco lo he inventado yo) y que las criaturas a las que él se refiere como *Gul* se han nominado toda la vida *Ghoul* (G-H-O-U-L) —salvo en algún pueblo con la más básica cultura rural de la península—; por lo demás, la aventura, pese a tener un planteamiento muy clásico, esta bien detallada y contiene los elementos de intriga y suspense necesarios de toda buena partida de *Cthulhu* (ya es más de lo que se puede decir de otras).

Y cerrando el capítulo de críticas y comentarios, me gustaría haceros notar en cuanto a lo tocante a vuestra «línea de independencia» que aquél que sea libre de pecado que tire la primera piedra, todos tenemos ocultos y enrevesados hilos que tiran de nosotros, en algunos casos es Joc y en otros Distrimagen; por otra parte puedo apostar a que si me doy una vuelta por Arte 9 tendría muchas posibilidades de encontrarme con algún importante responsable de la publicación. Bueno, con que no se os note demasiado la pluma (si es qu e no queréis que se os note) será más que suficiente.

Alberto Ortega (Madrid)

Agradecemos tus felicitaciones sinceramente, pero creemos que somos todo lo independientes que se puede ser: en esta revista ha habido hueco para las más diversas opiniones y en ningún momento se han vertido de forma consciente desde **Dosdediez** *comentarios que hayan podido favorecer a una determinada casa y que a la vez fueran infundados. No sólo queremos parecer independientes sino que queremos serlo. Los hechos avalan esta afirmación y sin ir más lejos en nuestra todavía corta historia hemos publicado un número respetable de cartas (similares en ese sentido a la tuya) que ponen en cuestión las opiniones vertidas desde la revista.*



En segundo lugar: a servidor difícilmente le verás en esa tienda de Madrid, si bien es cierto que el autor de estas líneas no es uno de esos responsables de los que posiblemente estés hablando. A los que probablemente te puedas encontrar por Arte 9 sea a esas personas que ocupan altos cargos en esta publicación y que no tienen por costumbre dictar sentencia ni en esta sección ni en ninguna otra.

Por lo que respecta a la grafía de «gul», Tormo no ha hecho más que seguir la nomenclatura de la edición española de La Llamada de Cthulhu. Si no nos crees, abre el manual en la página 47 y compruébalo tú mismo.

Respecto al módulo de Vampiro del nº1

Estimados amigos de **Dosdediez:** quisiera felicitaros por la aparición de esta nueva revista.(...)El primer número me encantó: *Vampiro* es mi juego favorito (prefiero la ambientación terrorífica), y la lectura del módulo para este juego (*El Ba Milenario*), por otra parte muy en tretenido, me planteó algunas cuestiones que me gustaría exponer a Jo nathan Dómbriz:

1) ¿Qué hace un faraón del antiguo Egipto asociado con la tribu japonesa de los Hengeyokai? Los gatos eran animales muy respetados en Egipto, pero me parece que todo tiene un límite.

2) ¿Cómo es capaz Hsiah, por muy Hengeyokai que sea, de matar a todo un anciano Brujah clavándole un cuchillo en la espalda?

3) Encuentro muy discutible que la aplicación de la Psicometría a la daga muestre a uno de los Pjs matando a Lanzarote. Si tenemos en cuenta que la Psicometría muestra las impresiones del último que haya tocado al objeto, y que Hsiah apuñaló a Lanzarote por la espalda, ¿por qué no muestra a Omar, la forma que había adoptado Hsiah para presentarse ante el Brujah?

David Alabort (Valencia)

Estimado David, me ha sorprendido mucho tu carta, porque se nota en ella que conoces mucho el universo gótico-punk de White Wolf, y creo que dos de las respuestas las podías haber resuelto tu mismo. No obstante, aquí tienes las tres:

1) Cómo sin duda sabrás, las últimas teorías sobre el origen de la vida animal apuntan a que ésta se originó en Africa, y que de ahí se extendió al resto del planeta. Desde este punto de vista no me parece tan descabellado que hace siete mil años aún existierán Hengeyokai en Africa, y en el resto del mundo, y que según pasaron los años se fueron extinguiendo. Lo único que se tendría que hacer es cambiarles el nombre.

2) Si conoces a los Hengeyokai, tienes el suplemento A World of Darkness. Lee la página 51, y en ella verás que el acero toledano hace daño agravado a los vampiros.

3) Vuelve a leerte el módulo, en el que se indica que antes de apuñalar a Lanzarote, Hsiah adopta la forma del lider de los Pnjs.

Jonathan Dómbriz

Quejas para Enrique Lueches

Os pido por favor que no cometáis erratas en el tema de d irecciones, como hicisteis en el número pasado con mi carta, pues no soy de Zaragoza sino de Valencia y no es que tenga nada en contra de Zaragoza.

Siento la alu sión que hice al precio de la revista el número pasado, pues no pensé en lo del especial de Navidad y os aconsejo que si la calidad de la revista sigue como hasta ahora en el número cinco subáis el precio 25 pts.

Os ruego que os curréis las portadas, pues la del primero y la del tercero son cutres salchicheras. Lo que son las ilustraciones interiores están bastante bien, en especial y a mi gusto destacan las de Fernando Dagnino.

El siguiente punto que quería tratar va dirigido a la ge nte que comenta juegos y me centraré en un tal Enrique Lueches (contra el cual no tengo nada en particular porque no lo conozco).

A esta gente les pido que hagan buenas críticas leyéndose bien lo que critican porque, aunque a mí personalmente el *AD&D* me da ganas de vomitar, considero que *Reinos Olvidados* es un mundo de gran calidad y bonito. He tenido el placer y el honor de leerlo y la línea temporal no está de relleno, es una cronología como otra cualquiera donde hay más de veinte deidades, lo cual es normal en el *AD&D* (no me he parado a contarlas pero seguro que más de 60 hay). Si se quieren monstruos para algo están los compendios y los mapas son muy buenos. En resumen, esa crítica la considero muy mala y pido eso, que el que haga una crítica se lea la materia que critica, gracias.

También quería felicitar a Luis Caballero por su ayuda *de MERP a RuneQuest*, la cual está muy bien currada. A Darío Pérez por su artículo de estética y rol, a Juan Calonge por *...Y Lázaro «andó»*, y a toda **Dosdediez.**

Enrique Álvarez (Valencia)

Sentimos el error que cometimos en el número pasado con las direcciones. Respecto al precio, comprenderás que una revista no puede depender de los cambios de opinión que se tiene a bien hacer un lector.

En cuanto a ilustraciones se refiere, Fernando Dagnino es el dibujante de la portada del número 3, al que tú tanto alabas.

Por lo que respecta a Reinos Olvidados, *si te parece tan bueno pues déjate 4000 pts. en la caja, pero como comprenderás, yo no puedo recomendar una chapuza así a los lectores. Que a ti te gusta, pues muy bien, yo respeto tu opinión que no tú la mía. Decir que no me he leído esos módulos es recurrir a las críticas fáciles que delatan un intento de evadir un debate sobre la calidad real del producto*

que tratamos. Sencillamente no me parece de recibo que se me diga que no me he leído esos libros cuando me costó un buen trabajo leérmelos, ya que caía dormido constantemente.

Enrique Lueches

Críticas a editoriales españolas no, por favor

Os envío esta carta para que la publiquéis en la revista, si estáis dispuestos a pesar de que sea una crítica.

He leído los dos números publicados pensando que por fin se publicaría una revista independiente de rol, pero he observado que increíblemente aparecen críticas destructivas contra las editoriales españolas que intentan hacer juegos nacionales.

Los comentarios parecen que están redactados por catedráticos en vez de por profesionales. No sé cuanto tiempo lleváis jugando (yo sólo llevo cuatro años) pero me parece que una auténtica revista independiente debería valorar más los esfuerzos de la gente de aquí. Yo prefiero tener más información de juego, y no me interesa la opinión de alguien que no conozco y que piensa que ser independiente es lo mismo que poner a parir a todo el mundo.



La verdad es que la revista me ha parecido decepcionante y me hubiera gustado encontrar más módulos y ayudas de juegos en lugar de tanta noticia. Seguramente no vais a publicar esta carta por lo que os escribo, pero quiero que lo sepáis.

Gabrial Marino (Madrid)

En primer lugar vamos a dejar claro que son precisamente aquellas cartas que son más críticas con la revista las que más interés en mejorar nos provocan al recibirlas. Una prueba de ello es que tu carta está publicada y muchas más que nos han llegado felicitándonos por nuestra labor se han quedado en el tintero o han sido extractadas.

Esta revista no va a sobrevalorar (tampoco a infravalorar) ningún juego en función de su nacionalidad, y por supuesto tampoco los españoles. Los comentarios de los colaboradores de la revista van siempre firmados y están lo más justificados posible, para evitar la posible arbitrariedad. Respecto a lo útimo que dices tienes razón hasta cierto punto: es cierto que no somos una revista exclusivamente de módulos, pero tampoco lo somos de noticias y siempre se ha buscado un equilibrio.

A vueltas con los editoriales

Lo primero es lo primero y por ello he de felicitaros por ser, según mi modesta opinión, la mejor revista del género que actualmente está al alcance de nuestras manos. Hay que destacar la libertad en vuestras críticas, las cuales por lo menos son sinceras. Podemos o no estar de acuerdo con ellas pero al menos no están supeditadas al visto bueno por parte de los «grandes empresarios» que manejan todo el cotarro de este mundillo que es el rol.

También me gustaría saber vuestra opinión en torno al mensaje dado por Zinco a través de *Dragón* en su número 7. ¿A qué viene ese editorial en la que ataca a los fanzines por el mero hecho de corregir errores ajenos, con la excusa del mayor o menor número de ejemplares vendidos? Me refiero a lo mal que ha sentado en Zinco la publicación en el número 1 de *Sir Roger* de una fe de erratas de *AD&D*. Se supone que la editorial marca la pauta de pensamiento de una revista, lo cual no me gusta nada en el caso de *Dragón*. ¿Qué ocurre?

Espero que mantengáis el nivel de los últimos números en próximas publicaciones. Un saludo:

Javier Triviño (Gijón)

Gracias por tus felicitaciones, sobre todo por aquéllas relativas a nuestras críticas. En cuanto al editorial de la Dragón 7, lamentamos que la revista utilice de esa forma ciertos argumentos (como el número de ejemplares vendidos) para justificar ideas que, en nuestra opinión, no son en sí mismas justificables. Pero lo que hay que valorar no es el fondo (dilucidar la verdad de las críticas de Sir Roger) sino la forma en que Zinco intenta atajar opiniones que por provenir de foros menos «importantes» no son menos lícitas e interesantes. Escuchemos y aprenderemos.

Crónica de un desatino

«El paciente presenta un cuadro esquizofrénico-paranoide con megalomanía acusada, signos de egocentrismo y delirios de grandeza, che»- dijo un psicólogo argentino.

«Este tío tiene un morro que se lo pisa»- dijeron a coro el 95% de los lectores de la revista **Dosdediez**.

«¡Qué bien escribe mi hijo!- exclamó orgullosa mi madre.

¿Y a qué viene esto?- se preguntarán muchos de nuestros lectores. Las anteriores reacciones fueron recogidas justamente después que los entrevistados leyeran el artículo titulado *Shadowrun versus Cyberpunk*, escrito por el que esto suscribe. En el susodicho artículo, los lectores tuvieron la oportunidad de encontrarse un análisis más o menos acertado de los contenidos de los dos juegos junto a una clase práctica de nepotismo y partidismo, o al menos eso parece. Por tanto, y para el que le pueda interesar, voy a intentar explicar (que no justificar) el por qué de este batiburrillo.

La triste historia comienza hace mucho tiempo, en el mismo momento que el ladino editor de **Dosdediez** andaba a la caza de algún incauto que le preparara un artículo comparativo entre los dos juegos de temática cyberpunk más populares, *Shadowrun* y *Cyberpunk*. ¿Adivinan quién terminó siendo ese incauto?

Después de los temores iniciales- «Oye, tío, que resulta que pertenezco a la empresa que edita *Cyberpunk* y esto no me parece muy...» . «Tranquilo hombre, o acaso no sabes lo útiles que son los seudónimos...».

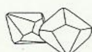
Por tanto, si iba a firmar con otro nombre, debía evitar construcciones como «...en M+D hemos...» y transformarlas en «...en M+D han...» lo que no es demasiado complicado. La primera dificultad importante fue la evaluación de la edición del *Cyberpunk*. En cuanto a la maquetación y diseño, lo tenía facil. Firmara como firmara y perteneciera o no a M+D, creo que la calidad final salta a vista. Pero, ¿y la traducción? ¿Sería capaz, a pesar de firmar con seudónimo. de valorar mi propio trabajo? La respuesta es no. En este caso, me limité a pedir opiniones a jugadores y entendidos y curiosamente el análisis final se apróxima bastante a lo publicado en otras revistas (ver el último número de *Alea*, por ejemplo).

Y llegó la hora fatídica de entregar el artículo. El director lee el artículo y le gusta. Me pregunta que por qué no firmo el artículo. «Por motivos obvios»- replico yo. Y me dice que sentaríamos un buen precedente si apareciera mi firma porque demostraríamos que se puede hacer una crítica independiente de un juego por parte de alguien que está intimamente relacionado con la empresa que edita el juego. Y esa apreciación es acertada. Los que tienen la suerte o la desgracia de conocerme saben que mi opinión sobre *Shadowrun* y *Cyberpunk* no ha variado sustancialmente desde que M+D se hizo con los derechos del segundo. Así que me lo pienso y le respondo que vale, que lo firmo, pero haciendo unos ligeros retoques en el artículo. El mismo iría en primera persona (los «...en M+D han...» pasarían de nuevo a ser «...en M+D hemos...») y se suprimiría la parte dedicada a la traducción de *Cyberpunk*, que sería sustituida por un escueto «...y sobre la traducción de *Cyberpunk*, por motivos obvios, no puedo opinar...»

Y la revista sale a la calle. Y releo el artículo. Y descubro que no hay correcciones hechas excepto, claro está, la firma. Y cojo un cabreo imponente. ¿La explicación? Como casi siempre, se le debe echar la culpa a los duendes o a la Ley de Murphy. El papel donde estaban las correcciones desapareció y el disquete correspondiente se encuentra actualmente en un remoto rincón de alguna dimensión desconocida. Resumiendo, un pequeño desastre.

No me queda mucho que decir. Si acaso, pedir perdón a los que se hayan podido sentir decepcionados por el tono final del artículo. Espero que estas pocas líneas hayan servido de algo. Por lo menos para que el 95% de los lectores de **Dosdediez** dejen de pensar que tengo un morro que me lo piso.

Oscar Diaz



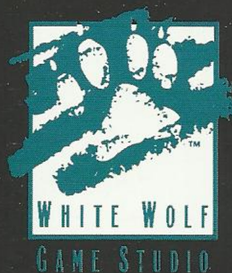
HAMBRE NO-HUMANA

Primera aventura lista para jugar de

VAMPIRO

2ª Versión





"La Guerra entre mi especie es en verdad un conflicto caníbal y horrible. Los jóvenes cazan a los viejos, no por la sabiduría, sino por el poder"

- Epístola de Alexei Danov



VAMPIRO

La Mascarada

Junio de 1994

Un Juego Narrativo de Horror Personal



- Reglamento totalmente renovado y revisado
- Edición de lujo en papel couché y cartoné
- 290 páginas y formato americano
- El juego mas vendido en USA los dos últimos años

